

Aventurischer Bote

DM 4.--

Ausgabe
März/Apr. 1995

56

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostris und Adergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens sowie der Grafenschaften und

Baronien; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbrüder- und Schwesternschaften. Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teures Geld! Der Bote erscheint regelmäßig

nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen. Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter

von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunksinns! Ansonsten gilt: Ob Götterglück, Dämonenpein, ein lehrreich' Stück, ein Rahjareim, ob Neuigkeit, ob Geheimnis, mit dem Boten ihr stets davon wißt.

Almadanisches Dorf von schrecklichen Ereignissen heimgesucht

Die Geißel der Götter?

Taubental/Punin

Gar beunruhigende Kunde erreicht uns noch im letzten Augenblick aus Almada.

Seit Mitte Travia bereits sucht eine Reihe furchtbarer Kata-

strophen das Dorf Taubental heim, ausgesandt, als wolle eine höhere Macht dort jegliches Leben vernichten. Dieser Tage grassiert dort eine mysteriöse Pestilenz.

Unser Korrespondent Karol Wagensteyn hat Augenzeugen zu den unfaßlichen Ereignissen befragt. Hier sein Bericht:

Begibt man sich in diese Gegend, so fällt sofort die absolute Stille auf: kein Vogelsang, keines anderen Tieres Laut, gespenstisch ruhig ist es. Die Inosha - einstens ein von örtlichen Barden vielbesungenes Bächlein - ist zu einer schwefelgelben Brühe verkommen, deren Gestank scheinends sogar die Fische aus dem Wasser ans Ufer zwingt. Efferds Lebensborn hat sich in einen Giftquell verwandelt, der alles Leben dahinnimmt, das von ihm kostet. Öde und menschenleer ist heute der einst blühende Ort, Kadaver von verendeten Tieren liegen vielerorts im sengenden Licht und der Hauch von Verwesung raubt einem den Atem.

Von den etwa 200 Seelen Taubentals und Umgebung, haben nahezu alle ihre Heimstätten verlassen, sind in panische Flucht zu Verwandten oder Freunden in der Nachbarschaft geflohen

sich zur Mittagsstunde - als die güldenen Ähren zufrieden im sattem Sonnenlicht zu träumen schienen - tiefschwarze Wolken zusammen, wirbelten umher und ein eisiger Wind durchzauste das



und warten jetzt bang, welche Unbill sie noch heimsuchen mag, ob gar der Fluch, der sie ereilte, sich weiter auszubreiten droht. Doch was genau ist geschehen? Wie konnte es dazu kommen, daß ein ganzer Landstrich in eine Wüstenei verwandelt wird? Die Chronik des Untergangs beschreibt zuvörderst seltsame Wettererscheinungen, die die auf den Feldern arbeitenden Bauern aufschrecken ließen. Da ballten

verschreckte Landvolk. Des Nachts zuckten rötliche Blitze über Phexens Mantel, doch weder ertönte darauf befreiender Donner, noch prasselte Regen hernieder, wie dies doch sonst eigentlich immer der Fall war. Am nächsten Morgen dann, da allerorten Praios sein Antlitz nach der Götter Fügung zeigen sollte, da blieb es dunkel in Taubental, bis daß die Nacht

neuerlich hereinbrach. Die Dörfler beteten zu Praios wie auch zu den anderen Elfen um Gnade und tatsächlich, schon am nächsten Morgen schien der Spuk dann vorüber.

Doch die Dunkelheit sollte nur den Auftakt zu weit schlimmeren Ereignissen bilden:

Hieß man den Götterfürsten des

morgens noch hochwillkommen, nahm die Hitze den Tag über zu. Zusehends dörnte das Korn an den Halmen, die Wiesen und Gärten verbrannten unter der unerbittlichen Hitze.

Zwei Tage währte die unerträgliche Glut. Besorgt blickten die Bauern auf ihre vertrockneten Felder und priesen Peraine und Travia, daß sie schon einen Gutteil der Ernte hatten einbringen können.

Tagsüber war das Leben schlicht-

weg gelähmt, jeder Atemzug ward den Lungen glühender Schmerz, in der Nacht fanden die gequälten Menschen keinen Schlaf, keine Erholung.

Allein, am nächsten Morgen sollte es abermals schlimmer kommen. Noch immer war es heiß, aber nun lag zudem ein gar seltsamer Geruch in der Luft: und mit ihm einher kamen die Ratten!

Ratten überall! In den Getreide-

speichern, den Wohnstuben, den Bettschranken, auf den Tischen, unter den Kinderwiegen - überall Ratten, nicht ein Dutzend, nicht einhundert, wohl eintausend mußten es sein, die da unversehens über die Siedlung herfielen.

Rein gar nichts war vor ihnen sicher, kein Korn, kein Fleisch, nichts Eßbares entging der raubgierigen Meute, die auf trippelnden, trappelnden Pfoten durch die Häuser huschte. Ja, selbst Tier und Mensch mußten das Ungeziefer fürchten, ging es doch, nachdem schließlich alle Vorräte verzehrt waren, auf kleine Tiere und gar auf Säuglinge oder ältere, hilflose Dörfler los. Man mag das Grausen der Bauern kaum ermessen, die sich dieser Plage erwehren mußten. Selbst die Katzen des Dorfes ergriffen angstvoll das Weite, so daß beherzte Männer und Frauen den Ratten nur mit Hilfe des Feuers und der blanken Klinge Einhalt gebieten konnten und sie nach dreitägigem zähen Kampfe in die Flucht zu schlagen vermochten.

Die ersten Bewohner verließen nun, da sie quasi vor dem Nichts standen, Taubental, man munkelte furchtsam vom Zorn der Götter, erging sich in allerlei Spekulationen.

Baronin Buriana von Alstingen-Taubental kam, die Schrecken zu sehen, doch auch sie wußte den Menschen nicht zu helfen. Rasch schickte sie einen Boten gen Punin. Dort sollte man Ge-

lehrte und Geweihte entsenden, um das gräßliche Unglück aufzuklären und göttlichen Beistand und Gnade zu erleben.

Es folgten zwei Tage des Friedens, an denen sich die verbliebenen Bewohner redlich darum mühten, ihrer Situation das Beste abzuverlangen. Man schaffte Vorräte aus benachbarten Ansiedlungen heran und eilte sich desweiteren, das Wenige, was die Hitze an Korn noch an den Halmen gelassen hatte, einzubringen.

Doch wer kann das Entsetzen der Bauern ermessen, als sich mit einem Mal Praios' Antlitz abermals verdüsterte. Angstvoll wandten sie ihre Blicke zum Himmel. Panik malte sich auf ihre Gesichter, als sie die Ursache für die Dunkelheit erkannten: in einer gewaltigen Wolke näherte sich ein riesiger Schwarm Heuschrecken!

Nun war die Zeit auch für die Letzten gekommen, ihre Häuser und die verfluchte Gegend zu verlassen. Hastig packten sie ihre Sachen und trieben ihr verbliebenes Vieh von dannen.

Als trauriger, klagender Troß zogen sie von dannen. Doch derweil blühen schon Spekulationen, daß die Taubentaler verloren seien und daß sie einen Fluch mit sich trügen, wohin immer sie auch gingen. Manche Tür blieb nun verschlossen, und Traviats Gebot wurde immer öfter mißachtet.

Nur noch wenige aber beharrten

darauf, in Taubental zu bleiben und verfolgten mit Tränen in den Augen, wie die Heuschrecken die letzten Früchte ihrer Arbeit dahinträfften.

Doch nicht nur Felder fraßen die kleinen Ungeheuer kahl, kein Grün war vor ihnen gefeilt, nicht Baum, nicht Busch, nicht Blume. Der Schwarm hinterließ eine gräßliche Einöde. Das Vieh brüllte vor Hunger, denn es gab nichts mehr, sie zu füttern.

Dann kam der Regen.

Ein schrecklicher, widernatürlicher Regen. Ölig und gelb und giftig wie der Odem der Viper. Wer um Efferds Segen gebeten hatte, die Hitze zu lindern, sah sich nun verspottet. Fünf ganze Tage regnete es ohne Unterlaß, überspülte Wege und Wiesen und ließ das Wasser des Baches zu einer reißenden Flut ansteigen, die alles, was sich ihr in den Weg stellte, mit sich riß.

Das Schlimmste aber: ein jedes Lebewesen, das von dem Wasser trank, fiel in heftige Krämpfe und verendete schließlich unter niederhöllischen Qualen.

Der Regen, der das Land heimsuchte, trug tödliches Gift mit sich. Allerorten fand man nun die Kadaver verendeten Viehs, ein bestialisches Gestank erfüllte die träge Spätsommerluft.

Man stelle sich die einstmals prosperierende Senke von Taubental vor: öde, verdorrt, kahlgefressen, Boden und Wasser verseucht, daß sich wohl auf etliche

Jahre niemand mehr hier anzusiedeln vermag - so sich denn überhaupt jemand finden sollte, der bereit ist, in dieser fluchbeladenen Gegend wieder Grund und Boden zu bestellen.

Noch rätseln die unglücklichen Bewohner und mit ihnen alle Gelehrte und Weise darob, was zu dieser schrecklichen Anhäufung von Katastrophen und Heimsuchungen geführt haben mag? Ist es ein Fluch? Eine Strafe der Götter gar? Was haben sich diese einfachen und ehrfürchtigen Leute zuschulden kommen lassen, daß eine solche Geißel auf sie niederfährt?

Und, so fragt man sich mit Bangen im Herzen: Was wird weiter folgen?

Bislang weiß noch kein Geweihter, kein Wissenschaftler eine Antwort darauf zu geben.

Keiner der Zwölfe würde unschuldigem Volke wohl so übel mitspielen, der Namenlose schmachtet in einem unirdischen Kerker, wem also gebührt die Verantwortung für solch Ungeheuer? Warum halfen die Götter nicht? Welch andere Macht als ein wahrlich mißgünstiges Schicksal kann solch Unbillen ersinnen? Wie lautet die Lehre für uns Beobachter? Nun, jeder der Priester der Zwölfe hat seine eigene Deutung und so bleibt uns nur, sich mit den Göttern wohl zu stellen und uns in frommen Gebeten ihrer Sorge zu versichern - aber taten dies die Taubentaler nicht ebenso?

Karol Wagensteyn

Auf ins Abenteuer (nur für den Meister)

Erschütternd sind die Vorgänge in Taubental. So mögen die Zwölfe den bedauernswerten Bauersleuten gnädig sein und ihnen in der Stunde größter Not beistehen.

Allein, so segensvoll unser Wunsch den Taubentalern auch sein mag, heißt es nicht auch: "Hilf Dir selbst und die Götter sind mit Dir"?

Was spricht dagegen, daß es Ihre Helden sind, werter Meister, die Taubental aus seinem Jammerzustand erlösen?

Das große Unglück, das über das Dorf und die Umgegend hereingebrochen ist, hat, wie argwöhnt, seinen Ursprung nicht in dieser Welt. Wenngleich es die Taten einiger unüberlegter Menschen waren, die die diesseitigen Mächte auf den Plan gerufen haben.

Unweit von Taubental hat vor etwa sechs Jahren ein Magus des Grauen Pfades sein Domizil - einen Turm, in einem tiefen Tannicht gelegen - bezogen.

Nur wenige Dorfbewohner ha-

ben den Magus je gesehen, und da der zurückgezogen lebende Gelehrte niemals während seiner Studien üble magische Kräfte freisetzte, noch sonstwelches Hexenwerk, scherten sich die Landleute nach einer Weile nicht länger um ihren zauberkundigen Nachbarn.

Vor nunmehr 13 Tagen trug es sich zu, daß eine Gruppe Abenteurer zum Turm des Magus kam, Glücksritter, geradeso wie Ihre Helden. Ob es Übermut, Aberglauben, ein Mißverständnis oder gar der Auftrag eines neidi-

schen Kontrahenten war, wollen wir ganz Ihnen überlassen, werter Meister. Der Trupp drang in den Turm des Magiers ein, überwältigte diesen und plünderte all seine Habseligkeiten. Jedoch war Phex den Untätern nicht wohlgesonnen: bei ihrer Suche entfesselten sie unglücklicherweise eine Macht aus den diesseitigen Sphären, die nicht nur ihr aller Leben kostete, sondern nunmehr den Landstrich von Taubental heimsucht:

den Dämon Chai-Kashët. Aufgabe der Helden ist es, zu-

nächst herauszufinden, was für eine Wesenheit es ist, die das Land solchermaßen heimsucht, durch welchen Umstand sie in diese Sphäre gekommen ist und schließlich dafür zu sorgen, daß der Dämon wieder dorthin befördert wird, woher er eigentlich hingehört: zurück in die Niederhöhlen.

In Anbetracht des begrenzten Rahmens, der uns hier zur Verfügung steht, können wir uns allein auf die wichtigsten Informationen beschränken, die Sie benötigen, um das Szenario erfolgreich durchzuspielen. Alles Weitere bleibt Ihrer meisterlichen Improvisationskunst überlassen.

Taubental

Wir schlagen vor, daß die Helden gewünschten Ort am 13. Tag, da die Katastrophe ihren Ausgang nahm, erreichen werden. Es gilt, möglichst schnell Schlimmeres abzuwenden, als es die Taubentaler ohnedies schon erfahren haben.

Etwa zur selben Zeit treffen die ersten zu Hilfe gerufenen Gelehrten und Geweihten ein.

Durch die entsetzten Berichte von Flüchtlingen und Augenzeugen aus benachbarten Weilern neugierig geworden, gelangen die Helden irgendwann nach Taubental.

Dorf und Umgegend sind weitestgehend verlassen, die erschrockenen Bewohner haben voller Panik und in aller Eile ihre Heimstätten verlassen. Die gemarterte Landschaft ist öde und kahl, es erscheint kaum vorstellbar, daß dort vor noch einigen Tagen fruchtbare Äcker in voller Ähre standen und das Vieh sich fett und munter auf den üppigen Wiesen tummelte. Kadaver liegen bestialisch stinkend in der Praiosglut, doch umschwirrt sie keine Fliege, noch nähert sich ein anderes Geflügel. Keine Vogelstimmen erklingen, nicht einmal ein Windhauch streicht über das Land. das Wasser des kleinen Bachlaufs wirkt seltsam ölig und

gelblich, die Ufer sind von Fischschleichen gesäumt, als hätten die Tiere dem verpesteten Wasser zu entfliehen versucht.

Nur einige wenige Unerschrockene oder auch Verbohrte haben ihre Höfe noch nicht verlassen und harren trotz der Dinge die da kommen könnten. Zudem mögen sich ein oder zwei Gelehrte oder Magi dort eingefunden haben, um zu erkunden, was es mit den Phänomenen auf sich haben mag und die Ursache, so möglich, zu beheben.

Es sollte den Helden nicht schwer fallen, Kenntnis von dem Magierturm etwa eine Meile nördlich Taubentals zu erlangen. Darauf angesprochen, vermögen sich die wenigen Ausharrenden nach einiger Zeit daran zu erinnern, daß in der Nacht vor der großen Dunkelheit rote Blitze über Phexens Mantel gezuckt seien, die alle vom Turm des Magus ausgegangen seien.

Der Weg zum Turm führt durch verpestetes, ausgestorbenes Land. Alles Grün ist kahlgefressen, kein Leben regt sich. Selbst der Tannenwald, in dem der Turm liegt, ist nicht verschont geblieben: Schwarz und tot recken sich seine Wipfel dem Himmel entgegen.

Der Magierturm

Ein für seine Art ganz typisches, vierstöckiges Gemäuer in leidlich gutem Zustand. Neben dem Turm stehen ein kleiner Stall mit sechs verendeten Ziegen und ein Brunnenhäuschen. Aus dem Schacht stinkt es bestialisch. Im Inneren des Turmes finden sich Spuren eines Kampfes: das Inventar ist zerschlagen, auch lassen sich einige Blutflecke erkennen. Offenkundig hat jemand die Habseligkeiten des Magus durchwühlt.

In der dritten Etage befindet sich die Studierstube des Magiers. Sechs verkohlte Leichen liegen in seltsam verkrampfter Haltung um einen rußgeschwärzten Flecken. Überall sind Sengspuren zu finden, doch hat es in dem Raum nicht gebrannt. Einzig anhand ihrer Habseligkeiten läßt sich vermuten, daß es sich bei den Toten wahrscheinlich um zwei Krieger(innen), einen Streuner, eine Elfe, eine Thorwalerin und einen Magus gehandelt haben muß.

Ob Ihre Helden in den verbliebenen Habseligkeiten der Abenteurer und des Magus noch etwas Verwertbares oder gar Kostbares finden können, bleibt Ihnen überlassen. Einige Gegenstände erregen jedoch sofort die Aufmerksamkeit der Helden.

Unmittelbar neben dem Rußfleck liegen eine hölzerne, metallbeschlagene Kiste und die Scherben einer bläulichen Flasche. Diese Gegenstände sind mit zahlreichen Runen versehen.

Ein ODEM ARCANUM kann den

Helden verraten, daß dem Kistchen und den Scherben magische Kraft anhaftet. Eine gelungene Magiekunde-Probe offenbart, daß es sich bei den Runen unter anderem um Zeichen des Schutzes und der Bindung handelt, doch sind sie in einer Geheimschrift verfaßt, so daß es Tage oder Wochen dauern mag, sie zu entschlüsseln.

Im Innendeckel der Kiste findet sich jedoch ein Spruch in nandurischen Zeichen:

eine Warnung vor dem Herrn der Sieben Plagen, Chai-Kashêt und von seinem schrecklichen Wirken auf Dere.

Der Magus Tai Andor hatte mitnichten vor, diesen Dämon auf die Menschheit loszulassen. Er hatte die Flasche mit dem gebundenen Dämon von seiner Mutter ererbt, es bislang aber noch nicht gewagt, den Versuch zu unternehmen, die Wesenheit in ihre Sphären zu bannen - in Anbetracht der drohenden Risiken kein Wunder.

Als die Abenteurer den Magier überwältigten und töteten und seine Habseligkeiten nach Brauchbarem durchsuchten, fanden sie in einem Geheimversteck auch das Kistchen. Sei es Unvernunft, Gier oder Unerfahrenheit (oder hatte sie jemand dazu angestiftet?), sie erbrachen das Siegel und öffneten den Kasten. Doch da verließ sie Phex,



Daimon Chai-Kashêt, Herr der Sieben Plagen, dreiehörnter Diener der Aphasmayret

Wird Chai-Kashêt von einem übelmeinenden Beschwörer in diese Sphäre gerufen, so bringt er sieben Plagen mit sich: die Dunkelheit (am 1. Tag), die Dürre (Tag 2 u. 3), eine Rattenplage (Tag 4, 5 u. 6), einen Heuschreckenschwarm (Tag 7-10), einen giftigen Regen aus Eis und Schnee (Tag 11-15), die Pestilenz (Tag 16-21) und einen Feuerregen (Tag 22-28). Diese Plagen erstrecken sich vom Punkt seines Erscheinens aus in einem Umkreis von 2 Meilen. Wird Chai-Kashêt nicht vorher vertrieben, weilt der Dämon für die Dauer von 28 Tagen in dieser Sphäre, alsdann hat er seine Aufgabe erfüllt und kann in seine Dimension zurückkehren.

Chai-Kashêts derische Form ist vielgestaltig: er erscheint als gleißender Feuerball, verschwindet als ein himmelwärts gerichteter Blitz. Er kann die Form einer Ratte, einer Krähe oder sonstwelchen (allerdings nicht göttergefälligen) Tieres annehmen. Er bevozugt jedoch - in Ehrerbietung seiner Herrin - die Gestalt einer Katze.

demjenigen, der das Behältnis hielt, entglitt die Flasche und der Dämon ward entfesselt. Chai-Kashêt manifestierte sich in einem Feuerball, der alles Lebende in einem Umkreis von sieben Schritt augenblicklich verbrannte. Alsdann begann er seinschreckliches Werk.

Das Kätzchen

Es bleibt Ihnen überlassen, wann Ihre Helden der derischen Manifestation Chai-Kashêts begegnen, ob bereits bei ihrer Ankunft im Dorf, im Magierturm oder zu einem späteren Zeitpunkt.

Plötzlich sitzt ein kläglich maunzendes, nur wenige Wochen altes, graugeflecktes Kätzchen vor ihnen, das sie aus bernsteinfarbenen Augen jämmerlich anblickt.

An der Erscheinung des Kätzchens ist nichts übererisches, wenn man einmal davon absieht, daß es noch lebt. Jegliches anderes Getier in der Umgegend ist längst zugrundegegangen, wie den Helden bei allzu großer Leutseligkeit mittels einer KL-Probe einfallen mag.

Allerdings offenbart ein ODEM ARCANUM, daß es sich um kein

gewöhnliches Tier handelt.

Es ist nun Aufgabe der Helden, Chai-Kashêt wieder in die Sphäre der Niederhöhlen zu verbannen.

Wir möchten es Ihnen, werter Meister, überlassen, auf welchem Wege dies gelingen soll. Sie allein kennen die Fähigkeiten Ihrer Gruppe wie kein anderer und können die Gegebenheiten dementsprechend anpassen. Anregungen dazu finden Sie in den "Mysteria Arkana".

Es bietet sich der klassische Weg, mittels der Umkehrung der Beschwörung Chai-Kashêts. Es mögen sich durchaus einige Informationen bezüglich der entsprechenden Gegenmaßnahmen unter den Notizen Tai Andors finden, eventuell auch das ein oder andere benötigte, vielleicht gar eine Notiz über den vermuteten wahren Namen (30% Chance, daß es der richtige ist). Definitiv vonnöten ist es, die derische Form Chai-Kashêts zu fangen und in den Bannkreis zu bringen, soll die Austreibung erfolgreich sein.

Machen Sie es Ihren Helden nicht allzu schwer: Der Daimon sehnt sich nach langer Gefangenschaft

regelrecht danach, wieder in seine Sphäre zurückzukehren. Auch liegt ihm nichts daran, seine Aufgabe vollständig zu erfüllen, so daß er sich kaum sträuben wird. Eigentlich sollten allein die verständlichen Befürchtungen Ihrer Helden, was alles passieren könnte, so sie das Tier beispielsweise berühren, die Szene mit genügend Spannung würzen, auch ohne daß der Dämon sich in all seiner Fürchterlichkeit zeigt. Es liegt in Ihrer Hand, über welche magischen Fähigkeiten der Daimon verfügt

bzw. welche Schwierigkeiten er den Helden bereitet.

Allemal sollte die drohende sechste Plage der Pestilenz (wie die Helden aus den Notizen des Magus oder auch der Inschrift auf dem Innendeckel der Kiste entnehmen können) für den nötigen Zeitdruck sorgen.

Sollte sich unter Ihren Helden kein Magier befinden, der in der Lage ist, einen Dämon zu bannen, bietet es sich an, einen der aus Punin herbeigeeilten Magister um Mithilfe zu bitten.

Glückliches Ende?

So es den Helden gelingt, Taubental von der daimonischen Heimsuchung zu befreien, erhalten sie 150 Abenteuerpunkte. Zudem werden sie mit 100 Dukaten Belohnung von der zutiefst erleichterten Baronin Buriana von Alstingen zu Taubental bedacht und eingeladen, für die nächste Woche deren Gäste zu sein, um eventuelle Blessuren auszukurieren.

Für Taubental allerdings ist das glückliche Ende noch lange nicht erreicht. Viele Monde werden vergehen, bis wieder zartes Grün auf der verfluchten Erde sprießen und sich neues Leben regen kann. Ob hingegen jemals wieder Menschen wagen werden, an diesem fluchbeladenen Flecken zu siedeln, bleibt abzuwarten.

Mögen die Zwölfe dem Land Frieden schenken.

K. Wagner u. M. Melchers

Auf zum Turniere!

Für alle Turnieranzeigen versteht sich, daß die geneigten Kombattanten ihrer Bewerbung ihren Heldenbrief, Talentbogen, eine kurze Charakterbeschreibung, eine Liste der gewünschten Disziplinen und Rückporto in geforderter Höhe beilegen.

Reinhard Schwarm, Stallbaumerstr. 5, 90482 Nürnberg

Otwin zu Schwarzberg lädt zum 3. Turnier zu Schwarzberg

Rondragelartige Kämpfe und Prüfungen in Wissen und Können u.v.m. Jeder Teilnehmer erhält einen Turnierbericht, Urkunde, Preise und AP (nach Abschneiden). Anmeldeformular und weitere Infos gegen DM 1,- RP.

Besonders geladen seien die Teilnehmer des letzten Turnieres und alle Vertreter des Kernreiches.

Treffliche Grüße an den werten geschätzten Herrn Thorwailer - die AA

Martin Mußbach, Hans-Rimpau-Weg 6, 38524 Sassenburg/Triangel

Der Orden der Basiliskentöter lädt zum 2. Großen Gesamtaventurischen Wettstreit in Havena

Alle Kampfdisziplinen, Wettstreit im Zechen, Flußschwimmen, Schlösserknacken, Magiekunde, Alchimie, Rechnen, Pflanzenkunde, Schönschreiben, Malen, Singen, Musizieren, Verkleiden, Entfesseln und Tanzen.

Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde und einen Turnierbericht.

Unkostenbeitrag DM 2,-. Einsendeschluß: 4 Wochen nach Erhalt des AB.

Ralf D. Renz, Rodderweg 76, 50321 Brühl
Das große Zyklopenturnier zu Bethana!

Das Bethaner Handelshaus TerBraken richtet dieses Turnier für Jung und Alt, Arm und Reich, Unfrei und Adelig, Magiekunde und Laien aus. Auch Gaukler und Bänkelsänger sind willkommen.

Als Preise winken Waffen und Artefakte zyklischer Herkunft.

Lange Charakterbeschreibungen erbeten. Bitte keine Superhelden! Einsendeschluß: 4 Wochen nach Erhalt des AB.

Jörg Pelleter, Altmühlweg 30, 90453 Nürnberg

3. Turnei zu Grautum

Für Helden jedweder Herkunft u. Rasse. Wettstreit in 23 Disziplinen des Kampfes, des Geistes und der Körperbeherrschung.

Ausführlicher Turnierbericht und eine ansehnliche Urkunde für jeden Helden.

Anmeldeformulare u. ausführliche Informationen gegen DM 1,- RP.

Jürgen Siefert, Alfred-Franz-Haug-Str. 5, 76437 Rastatt

Nachdem auch der 2. Wettstreit zu Mherwed großen Anklang gefunden hat, laden Muai Tharr, Hasrim ben Feruzel, Tjail Valadur und ihre Gefährten nun zum auf das maraskanische Eiland. Freunde südöstlicher Spezialitäten, Liebhaber

lausiger Wälder und solche, die unterhaltsame Wettstreite zu schätzen wissen, werden gewißlich auf ihre Kosten kommen.

Infos u. Anmeldeformulare gegen DM 1,- RP.

Markus Pabel, Om Knupp 23, 51515 Kürten
2. Großes Turnier zu Burg Greifenack!

Schwerkampf, Tjoste, Degenfechten, Bogenschießen, Beilwurf, Sturztrinken, sowie als neue Disziplinen: Ringen, Zweihänder, Reiten u. Kampfstaffeleiten (zu den letzteren beiden Wettkämpfen sind auch Magi zugelassen).

Tolle Preise winken. Jeder Teilnehmer erhält einen Turnierbericht.

Unkostenbeitrag: DM 2,50 (bitte keine Briefmarken). Legt außerdem einen mit DM 4,- frankierten, an euch adressierten DIN A4-Umschlag bei. (aus organisatorischen Gründen bitte nur 1 Heild pro Einsendung!)

Tobias Rommelfangen, Im Peterfeld 3, 54441 Ayl-Biebelhausen

Baron Zordan Daske lädt alle tapferen Recken zum Turnier nach Connars Feld, nahe Silkweisen. Wettkämpfe mit Axt, Schwert, Zweihänder, Infanterie- u. Kettenwaffen, außerdem Lanzenreiten, Zielwerfen und Zelschießen, Rodeo, Wetschwimmen, Wettangeln und -segeln.

Teilnahme gegen frankierten Rückumschlag. Einsendeschluß: 2 Wochen nach Erhalt des AB.

Höret ihr Immanfreunde!

Unter der Mithilfe von dem Hochachtbaren Herrn Nestor von Shenilo, der Weinhandlung Yaquina Shenilo und dem Weingut Netthinghof, ist es möglich geworden, nun die erste offene Yaquina-

Meisterschaft zu veranstalten. Alle Mannschaften aus dem Alten Reich, dem Mittelreich, Nostrina, Andergast, dem Bornland, Aranien, Thorwal, dem tiefen Süden und allen anderen Gebieten sind zum Kampf um den Titel des ersten yaquirischen Meisters geladen. Die Meisterschaft findet auf dem Feld der Immanmannschaft Purpurblitz Pertakis statt. Meidet euch zahlreich bei **René Sommerfeldt, Breslauer Platz 1, 64287 Darmstadt**.

Die Stangegebühr beträgt 3,- DM und für jede weitere Mannschaft 1,- DM.

Besonders wünscht sich unser Verein die Teilnahme von Rallerfeste, Fasar, Tarsinion, Fairhain und Marudret.

Baron Galjan von Ockenfels gibt bekannt:

Der Turnierbericht des 1. Turnieres zu Ockenfels konnte nunmehr fertiggestellt werden und wurde bereits zur getreulichen Auslieferung an die Beilunker Reiter übergeben.

Sollte der ein oder andere Bericht durch Diebstahl oder Orkgesindel nicht seinen rechtmäßigen Adressaten erreicht haben, so bitte ich um ferntelepatische Nachricht (02675/1531). Mitglieder des Ordens zu Shadfan können den Bericht im Ordenskurier nachlesen.

Gedankt sei allen wackeren Kämpfern rundertraglicher Gesinnung, die sich die Mühe machten, die Redaktion durch Zusendung ihrer wohlgestalteten Turnierberichte zu erfreuen, und davon zu überzeugen, daß es auch noch ehrbare Patrone unter der Zunft der Turnierveranstalter gibt. Die AA

DSA-Material zu verkaufen!!!

Andreas Bierschenk, Auf dem Brink 24, 59174 Kamen

B2, B6, B11, B17, B19, B20 u. B25 je DM 10.-
A2, A3, A7, A8, A13 - A19, A23, A25 - A27, A29,
A31, A32, A34 - A37, A41 u. A42 je DM 13.- (alle
Preise inkl. Porto).

Martin Schmidt, Rosenweg 17, 58540 Meinerzhagen, ☎ 02358/7559

Tausche Seuche an Bord und Grabmal von Brig-Lo gegen gut erhaltene Gruppenabenteuer bis ST5 (siehe auch DSA-Material gesucht).

Annika Ollmann, Am Lustberg 18, 22335 Hamburg, ☎ 040/593284

Nedime, Wolf von Winhall, Traumlabyrinth, Wald ohne Wiederkehr, Schiff der verlorenen Seelen, 7 magische Kelche, Tor der Welten, Streuner soll sterben, Quell des Todes, Schwarze Sichel, Spinnenwald, Purpurturm, Orkenhort, Kommando Olachtai, Seuche an Bord, Tödlicher Wein, Verschwörung von Gareth, Göttin der Amazonen, Weg ohne Gnade, Sand in Rastullahs Hand, Staub und Sterne, Tage des Namenlosen und Stromaufwärts (je DM 12.-).

Martin Naumann, Promenade 27, 97483 Eltmann, ☎ 09522/5573 (bei Witt)

Höhlen des Seeogers, Eifenkönigs Zaubermacht, Götze der Mohas, Stadt des toten Herrschers, Attentäter, Staub und Sterne, Insel im Nebel, Wind der Wüste, Xeledons Rache, Stromaufwärts, Spur des Wolfes, Grabmal von Brig-Lo, Folge dem Drachenhals, Traumlabyrinth, Menschenjagd, Sand in Rastullahs Hand, Eifenblut, Mehr als 1000 Oger, Göttin der Amazonen, Donnerstürmnenen, Fluch des Mantikor, Orkenhort, Purpurturm, Spinnenwald, Schwarze Sichel, Quell des Todes, Strom des Verderbens u. Wald ohne Wiederkehr (je DM 9.-, alle zusammen DM 230.-).

Alte Havena-Box, komplett und sehr gut erhalten, DM 20.-

Aventurischer Bote 36-40, 43-51 (je DM 2.-, zusammen DM 20.- Kleinodien, DM 5.-
Alles komplett für DM 270.-

Patrick Neumann, Zwickauer Damm 149, 12355 Berlin, ☎ 030/6621085

Spinnenwald u. Purpurturm (je DM 10.-), Kleinodien (DM 15.-), Magiebox (1989, DM 25.-) u. Basispiel (neueste Auflage, DM 30.- bis 35.-). Alles wie neu.

Dieter Speth, Friedrichstr. 18, 59425 Unna, ☎ 02303/68410 (ab 19⁰⁰ Uhr)

"Das Lied der Elfen" (neu) für DM 15.-.

Christian Baukhage, Fabvierstr. 13, 66798 Wallerfangen, 06831/61477 (ab 14⁰⁰)

Heidenbox (alt), Ausbauspiel (alt), Landbox (je DM 20.-), Purpurturm u. Stromaufwärts (je DM 12.-), Götter des Schwarzen Auges und Königreich am Yaqir (je DM 15.-).

Jens Hofmann, Heinrichstr. 1 c, 37603 Holzwinden, ☎ 05531/1817

Boxen: Abenteuer-Basis-Spiel (1988), Magie des Schwarzen Auges (1989), 2 x Land des Schwarzen Auges (davon eine noch originalverpackt), Wüste Khom, die Hefte aus DSAP I, Abenteuer. Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, Wald ohne Wiederkehr, Schiff der verlorenen Seelen, 7 magische Kelche, Nedime, Unter dem Nordlicht, Borbarads Fluch, Tor der Welten, Strom des Verderbens, Fänge des Dämons, Quell des Todes, Zug durchs Nebelmoor, Schwarze Sichel, Kommando Olachtai, Hexennacht, Verschwörung von Gareth, Weg ohne Gnade, Fahrt der Korisande, Wolf von Winhall, Prinzessin Yasmina, Sand in Rastullahs Hand, Menschenjagd, Schiff in der Flasche, Götze der Mohas, Stab aus Ulmenholz, Strassenballade, Eifenkönigs Zaubermacht, Verrat

auf Arras de Mott, Lied der Elfen, Suche nach einem Kaiser, Geheimnis der Zyklopen (Neuauflage), Stunden der Entscheidung, Götter des Schwarzen Auges u. Bornland.

Außerdem Av. Bote 17-53 u. diverse DSA-Informationshäfte.

Mit Ausnahme einer Landbox und der Basisbox alles in gutem Zustand.
Nur komplett! DM 800.-

Außerdem seltenes D&D-Brettspiel (1991, englischsprachig) für DM 40.-, 4 S&D-Soloabenteuer mit Kurzanleitung für DM 20.-, Mighty Empires (englisch) für DM 60.-, Hero Quest mit allen 4 Zusatzsets für DM 80.-.

Alle Preise inkl. Versand per Nachnahme.

DSA-Material gesucht!!!

Michael Fisch, Ostenwall 5, 59065 Hamm, ☎ 02381/25894

Stromaufwärts, Krieg der Magier, Höhlen des Seeogers, Alptraum ohne Ende, Jahr des Greifen I. u. II. und Grabmal von Brig-Lo.

Martin Schmidt, Rosenweg 17, 58540 Meinerzhagen, ☎ 02358/7559

Stromaufwärts, Tödlicher Wein, Unter dem Nordlicht, Wald ohne Wiederkehr, Wirtshaus zum Schwarzen Keiler, Attentäter, Fluch des Mantikor, Hexennacht, Kommando Olachtai, Spinnenwald, Purpurturm und Orkenhort. Bitte nur vollständig und im guten Zustand. Zahle je DM 10.-

Sándor Schwerin, Stadtweierstr. 30, 87700 Memmingen, ☎ 08331/84724

Aventurischer Bote 1-16, 18-21, 23-26, 40, 44-53. Biete für neuwertige Originale DM 3,50, für weniger gut erhaltene oder Kopien DM 2,50. Durch das Tor der Welten, Fänge des Dämons, Zug durchs Nebelmoor, Schwarze Sichel u. Findet das Schwert der Göttin. Nur Originale. Zahle je nach Zustand zwischen DM 15.- bis DM 20.-.

Martin Kohls, Klaus-Groth-Str. 19, 25524 Itzehoe, ☎ 04821/3882

Tor der Welten, Kommando Olachtai, Staub und Sterne, Zug durchs Nebelmoor, Fänge des Dämons, Strom des Verderbens, Streuner soll sterben u. Schwarze Sichel. Nur vollständig, zahle je DM 13.-.

Björn Küllmer, Kirchberg 2, 37296 Ringgau-Renda, ☎ 05659/863

Kaiser Retos Waffenkammer. Biete bis DM 10.-
Tim Frese, Schützenhausstr. 26, 69151 Nekkergemünd, ☎ 06223/73405

Fluch des Mantikor, Kommando Olachtai, Tor der Welten, Fänge des Dämons, Zeichen der Kröte, Verschwörung von Gareth, Göttin der Amazonen, Mehr als 1000 Oger, Schatten über Traviass Haus u. Gaukelspiel. Bitte nur Originale!

Falk Jochheim, Mandelweg 8, 44869 Bochum, ☎ 02327/77531

Verschwörung von Gareth, Göttin der Amazonen, 1000 Oger, Seelen der Magier und Schwert der Göttin. Suche außerdem DSA-Romane Das Eherne Schwert und Gabe der Amazonen.

Jan Burczyk, Blumenstr. 42, 45476 Mülheim/Ruhr, ☎ 0208/400112 (zwischen 19⁰⁰-21⁴⁵)

DSA Professional I. u. II. Zahle je bis DM 35.-.

DSAC "Rahjas Hain", Christian Daniel, Kurze Str. 6, 33129 Dellbrück-Anreppen

Av. Bote 1, 37 u. 42 (auch als Kopie). Basisbox u. Werkzeuge des Meisters (beide 1. Auflage). Zahlen gut.

Christoph Mayerl, Hauptstr. 6, 86922 Eresing, ☎ 08193/1035

Zug durchs Nebelmoor. Zahle bis DM 30.-.

Klagelied

*Oh, nimm mich doch in Deinen Arm,
Der Wind bläst doch gar so kalt.*

*Oh, nimm mich in den Arm,
Denn traurig ist mein bitter Los.*

*Er hört mich nicht. Er sieht mich nicht,
Noch will er jemals meinen Sang hör'n.
Während ich ganz allein todwund am Flusse lieg'.*

*Mein Lieb' ist reich, mein Lieb' ist schön,
Ihm zu Füßen liegt jedes Herz,
Mein Lieb' ist reich und schön
Und ich nur ein Kind der Straß'.*



*Der Dolch, den er einst gab nicht her
Ist alles was von ihm noch blieb bei mir,
Während ich allein todwund am Flusse lieg.*

*Einst hegt ich große Hoffnung
Und dachte er tät's mir gleich -
Dann sank ich in Verzweiflung,
Denn er nahm ein Mädchen reich.*

*Mein Schatz ist fort - mein Lieb' ohne Sinn
Mein Leben hatt' nicht mal begonnen,
Während ich ganz allein todwund am Flusse lieg' ...*

Lena Falkenhagen

Düsseldorf/Jülich !!!

Die DSA-Musikerrunde (Essener Domsinger, Kantor)

wende sich mit ihrem DSA-Musikprojekt bitte
direkt an die Botenredaktion.
Diesmal jedoch bitte mit Adresse und
Telefonnummer, damit wir auch
tatsächlich zusammenkommen
können.

Kleinanzeigenwusche an:

Michelle Melchers
Normannenstr. 37
42275 Wuppertal

Fanzines bitte ebenfalls an:

Michael Meyhöfer
Stettiner Str. 21
59427 Unna
(zwecks lexikalischer Auswertung !)

- Aus den Provinzen - Königswahl und Heldenschau

- Die Zwerge haben sich viel vor genommen

Es scheint, daß die Menschheit Gelegenheit haben wird, ein Schauspiel zu beobachten, wie es seit vielen Jahrhunderten nicht mehr stattgefunden - doch kein Spektakel der Natur oder gar der Götter; nein, weit gefehlt, eine zwergische Hochkönigswahl ist es, die kurz bevorsteht:

Unlängst wurde zu Taladur bestätigt, was die mehr oder minder Kundigen schon seit geraumer Zeit munkelten. Aus nicht näher genannten Gründen hat sich der weise König Arombolosch, bestärkt durch den Ratschlag der Ältesten seines Zwergenvolkes, entschieden, eine Wahl um das hehre Amt des Hochkönigs abzuhalten, bei der jeder Angroschim lauterer Rufes mittels seiner Stimme kundtun kann, welchen Kandidaten er für den geeignetsten Hochkönig hält.

Darüber hinaus wird erwartet, daß ein jeder seine Taten und Verdienste vorträgt - nicht um der eigenen Stimme übergebührlich Gewicht zu verleihen, sondern vielmehr, daß die Heldentaten der Angroschim gesammelt und in die ruh-

vollen Chroniken der Zwergenvölker aufgenommen werden, späteren Generationen zur Ertüchtigung und Belehrung. Auch sollen besonders bemerkenswerte Taten belohnt werden: in diesem Zusammenhang ist gar von der Verleihung einiger Baronien die Rede. Als erster Anwärter auf den hohen Titel des Hochkönigs gab inzwischen Omgrasch, Sohn des Orbal, seine Kandidatur bekannt. Der König von Lorgolosch und Oberste Richter der Brillantzwerg erklärte zu Beilunk, daß er gerne wie selbstverständlich dem ehrenvollen Amte zur Verfügung stehen werde.

Beobachter gehen davon aus, daß diese schnelle Entscheidung dem für seine Kühnheit und Gerissenheit bekannten Monarchen leichte Anfangsvorteile sichern wird, die er aber wohl auch nötig haben wird - denn es wird wohl kaum bei nur einem Bewerber bleiben.

Dem geneigten Leser kann indes versichert werden: der Aventurische Bote wird Euch gewißlich auf dem laufenden halten.

J. Raddatz

Mitstreiter gesucht!

■ Ich, Satarie von Priem, suche tapfere Mitstreiter der ST 1-3. Meine Wenigkeit versteht sich auf das Zaubern, doch habe ich noch wenige Erfahrungen über Land und Leute gesammelt.

■ Wer Interesse an gemeinsamen Abenteuern hat und im Kreis Tiefhusen (Plauen/Greiz) ansässig ist, wendet sich bitte an meine irdische Leihexistenz:

■ S. Arnold, Altmarkt 6, 07952 Pausa

■ Kai Frank, Kreuzweg 15, 74731 Walldüren, ☎ 06282/1591

■ Wir, drei mehr oder minder erfahrene DSA-Spielerinnen und -Spieler, suchen nach weiteren Mitstreitern für unseren Weg durch Aventuren.

■ Olav Pagenkopf, Schweidnitzer Weg 17, 53119 Bonn, ☎ 0228/664491

■ Ich (17 J.) suche Anschluß an eine DSA-Gruppe in Bonn und Umgebung.

■ Andreas Gerber, Dresdner Str. 1, 66955 Pirmasens

■ Sofern es noch Helden gibt, die einsam und ohne Anschluß an eine Abenteurergruppe in den Wäldern von Pirmasens umherirren, meldet euch. Wir sind derzeit leider nur noch zu dritt und suchen deshalb Mitspielerinnen und -spieler ab 18 Jahren.

■ T. Frese, Schützenhausstr. 26, 69151

■ Neckargemünd, ☎ 06223/73405 u. Max

■ Sieckmeyer, Reichensteinstr. 4, 69151

Neckargemünd, ☎ 06223/71073

Wir, 2 tapfere Helden (beide 15 Jahre alt), suchen dringen Mitstreiterinnen und -streiter zwischen 14-16 J. im Raum Neckargemünd/Heidelberg.

Verena Schäfers, Lange Str. 42, 45892 Gelsenkirchen, ☎ 0209/788215

Hilfe!

Einsame Spielerin (14 J.) aus Gelsenkirchen sucht Meister und Mitspieler aus der näheren Umgebung im Alter von 13-16 J.

Marco Fried, im Vogelsang 35, 76829 Landau oder Emanuell Wurga, Offenbacher Str. 16, 76865 Insheim

Zwei arme, verlassene DSA-ler suchen dringend im Raum Landau und Umgebung Anschluß an eine DSA-Gruppe.

Und wieder ein Ruf aus fremden Welten:

Hey Chummer!

Mutig genug für einen Run auf die Bayer AG Wuppertal?

Bin zwar neu in den Schatten, hab aber schon 10 Jahre Erfahrung auf dem Buckel. Lege keinen Wert auf so'n Unsinn wie Altersangabe (wait's nur ab ...) und dergleichen, doch ortsansässig solltest du sein.

Interesse? Dann erreichst du mich wochentags nach 18.00 CET unter Vidphon ☎ 0202/83222 oder bei:

Björn Jagnow, Natrather Str. 5d, 42327 Zombietown

Aus Briefen an die Redaktion

Hochgeschätzte Redaktion des
Aventurischen Boten!

Mit Freude habe ich gelesen, daß der Aventurische Bote sich nunmehr stärker der Themen annimmt, die auch für Gildenmagier von erhöhter Relevanz sind.

Bedauerlicherweise ist Euch jedoch mit der Veröffentlichung der Hauptungen des geschätzten Tarlisin von Borbra sogleich ein Lapsus unterlaufen, der den als unabhängig bekannten Aventurischen Boten schnell in ein bestimmtes - und sicherlich unerwünschtes - Licht zu stellen vermag.

- Primo handelt es sich bei Magister Tarlisin mitnichten um den Sprecher des ODL sondern - wie richtig vermerkt - um die Spektabilität des Anhopaler Ordenshauses.

- Secundo ist der Magister ein Exponent einer kleinen, keinesfalls mei-

nungsbestimmenden Gruppierung innerhalb der Grauen Stäbe, die sich mehr dem Rechten Weg verbunden fühlen. Dies mag aus seiner Vita verständlich sein, jedoch ist seine Auffassung nicht repräsentativ für alle anderen des Bundes. Viele von uns haben die Versuchungen der schwarzen Macht gespürt und doch immer wieder zum Wege des Ausgleichs zurückgefunden, so daß kein Grund vorliegt, nun den Weg der Linken Hand über das Maß hinaus zu dämonisieren, wie Magister Tarlisin es tut.

- Tertio obliegt die Verfolgung von Dämonenpaktierern den einzelnen Akademien und - auf Antrag - der Gerichtsbarkeit des Gildenrates, keinesfalls aber dem ODL. Wir sind nicht die Pfeile des Lichts, wir sind nicht die Schatten - und wir wollen

und werden es nicht sein.

- Quarto ist es schlechterdings ein nicht tragbarer Zustand, wenn Magister Tarlisin (wohl zur Stärkung seiner Position im Orden) auch Anhängern des Rechten Weges die Hand zur Mitgliedschaft reicht und darüber hinaus den Orden rein als Schutzbund gegen Nekromanten, Dämonologen und Borbaradianer darstellt. Der Orden kann und sollte stolz auf seine Tradition der Unabhängigkeit sein, die sich wider jegliche Form der Einmischung und Einflußnahme verwahrt.

Natürlich gilt es, gerade in stürmischen Zeiten wie diesen, auch den Knechten der Niederhöllen, den verblendeten Anhängern des Namenlosen und den machtbesessenen Nekromanten entgegenzutreten - ebenso aber weltlichen Usurpatoren vom Schläge eines Answin von Rabenmund, die sich für ihre Herrschaftsgelüste unseres Wissens bedienen wollen. Schließlich und

endlich muß auch jegliche Einflußnahme von seiten des Bannstrahls oder fanatischer Hilberianer aufs Schärfste zurückgewiesen werden. So lange der Ordo Defensores Lectura existiert, wird die Ordensgemeinschaft einen neuen Fran-Horras ebensowenig zulassen wie die Tyrannei irgendwelcher Priesterkaiser.

Aleya Ambareth, M.co.,
ODL, CRS

(gleichfalls im Namen von Elcarna Erillion von Hohenstein, Spectabilitas von Lowangen, ODL; Khadil Okharim, Spectabilitas von Khunchom, ODL; Rhenaya da Corallo, M.co.; ODL, CRS; Branna ni Ruodh, M.co., ODL, OVP; wie auch 9neun weiteren anerkannten Magierinnen und Magiern, die sich seit langer Zeit der Mitgliedschaft im ODL rühmen.

Th. Römer

Die letzte Chance

Denen, die immer noch keine

INSCRIFT

in ihrem Regal liegen haben, kann geholfen werden. Einige Exemplare der **INSCRIFT** 1, 2 und 3 sind noch zu erwerben. Wer sich beeilt, kann sich diese Ausgaben sichern: Nr. 1: Schwerpunkt "Skana" (Erweiterung für den Kriegertypus), DM 0,50. Nr. 2: Schwerpunkt "Seegefechte" (Regeln, Spielplan, Schiffsmarken) DM 1.- Nr. 3: Schwerpunkt "Astrologie" (Anwendungsgebiete, Karte des Südhimmels) DM 0,50.

Alle Preise zzgl. DM 1,50 Porto pro Bestellung (Wer also mehrere Ausgaben zusammen bestellt, spart Geld!) Das Geld bitte in Briefmarken beilegen. In allen Ausgaben natürlich die Rubriken "Das Blaue Auge", "Hacketau" und Informationen aus Politik, und Gesellschaft.

Dennis Meyer, Westerharler Str. 34, 29699 Bomlitz.

Seid begrüßt, Schwestern!

Seid ihr eine Druidin oder Hexe, die wie ich der Meinung ist, daß die hellhäutigen Nordländer lange genug Sumus lebensspendenden Leib mit ihren Füßen getreten und ihre toten Städten zugepflastert haben?

Seid ihr erfahren genug (mind. ST8), um dieser Schande entgegenzutreten?

Dann werdet Mitglied im "Heiligen Zirkel der Schlangen", damit wir mit unseren vereinten Kräften dem schlimmen Treiben ein Ende setzen können.

Sendet mir umgehend euer Dokument mit ausführlicher Heldenbeschreibung. Es erwarten euch regelmäßige Reiseberichte u.v.m.

(René Böcker, Waidmannsweg 59, 41239 Mönchengladbach)

Weißer Stiefschwester Liezean!

Merket wohl, auch ich gehörte einst dem rechten Pfad an. Doch waren es meine

weißen Brüder und Schwestern, die meinen Wissensdurst als ketzerisch betrachteten und mich schlimmster Folter unterzogen.

Und da sagt ihr, die Magier des rechten Weges seien besser als die des linken? Schon bald werde ich Euch von meinem Wirken für die Menschen unterrichten. Adriaan dai Gybt

Zwergenbinger Anzeiger Nr. 3

Die Zeitung für die kleinen Völker unter dem Berge

Inhalt: Die Stadt Zwergenbinger unter der Hammerzinne - Geschichte, Politik, Wirtschaft u. Stadtplan.

Übersendet DM 1.- + DM 2.- RP an: **Grimbart Eisenhand, Jan Beckebrede, Elstorfer Ring 37, 21449 Hamburg**

Auch die Ausgaben 1 & 2 sind noch für DM 1.- (zzgl. Porto) zu haben.

Geehrte Comtess Yanis!

Ich, Andras Marwoalaeth vom Grünen Turm, lade Euch zu mir ins Kosch ein.

Wir können auf verschneiten Hängen Schlitten fahren, am Kaminfeuer Glühwein trinken und den Liedern des Bardens (nicht Rawanion Rotmantel!) lauschen.

- Werter Herr Mehlteuer, seid beruhigt.
- Eurem Freunde kann geholfen werden.
- Die gute Fee wird Dnob gegen die böse Fee beistehen. Bitte bringt den Herrn Dnob bis zum 1. PRA in das Haus Gehstengasse 7 in Brabak. Dort wird ein Exorzist mit besten Referenzen sich des Problems annehmen.
- Mit den besten Grüßen,
- Arrik Casollo, Meister übersinnlicher Phänomene
- Nun meldet Euch auch endlich, Herr Mehlteuer, wenn Ihr schon allerorten die Pferde scheu macht - die AA

Rollenspielfreunde in Österreich, aufgemerkt!

Ganz gleich, ob ihr in dies- oder anderseitigen Sphären wandelt, ob ihr euch im fernem 25. Jahrhundert oder in einem Land vor unserer Zeit tummelt, ob ihr es genießt, wenn der Horror euch packt oder pures Heldentum euren Geist erfüllt, das **Fandom Österreich** sucht Kontakt zu euch. Wir sind ein Arbeitskreis diverser österreichischer SF&F-Briefgemeinschaften und tummeln uns in der Fanszene des fernem Österreichs. Wir haben es uns zum Ziel gesetzt, die österreichischen Fankaktivitäten unter einen Hut zu bringen. Solltet auch ihr daran Interesse haben und wollt euer Scherflein beitragen, meldet euch bei: **Stefan Tomaschitz, Fröhlichgasse 60, A-8010 Graz, Österreich**

Osterfelde - eine der wildesten Regionen des Neuen Reiches

Ein Land, in dem das Abenteuer noch hinter jeder Wegbiegung auf mutige Helden wartet, wo Adelsleut und Bauernvolk gleichermaßen Praioslauf um Praioslauf ums Überleben kämpfen müssen.

Aus der Reihe "Aventurische Baronien" ist soeben erschienen

"Willbergen - Goblins und Gobelins" Den Zwölfen und dem geeigneten Leser zum Pläsiere.

Über 50 S. A5 mit faszinierenden Personen, Orten, Legenden, Geheimnissen, vielen tollen Zeichnungen und einer farbigen Karte der Region für nur DM 10.- (inkl. P&V).

Zu beziehen bei: **Michael Maurer, Dreiländerring 22, 88212 Ravensburg**

Jnrah, Boltan, Carradas ... Wer hat sich schon einmal Gedanken über diese (oder andere) aventurische Spiele gemacht?

Bin an Beschreibungen, Regeln etc. interessiert: **Fiete Stegers, Gahmener Str. 179, 44532 Lünen**

Die freiherrschlichen Hofschreiber der Baronien Aist und Jlsur

tun hiermit feierlichst und voller Stolz kund, daß die vom Regenten in Auftrag gegebenen Kompendien über Land und Leut, Weg und Steg, Zukunft und Vergangenheit dieser lieblichen Flecken Tobriens nunmehr zur Vollendung gereift sind und einem jeden Wissendurstigen zum Erwerbe stehen.

Interessenten mögen sich per Beilinker Reiter an

Martin Drenkhahn, Holtener Str. 148, 24105 Kiel oder **Ingo Wölbner, Gerhardstr. 81, 24105 Kiel** wenden. Der Bestellung sei ein Wechselpapier (V-Scheck) oder ein Schein der Nordlandbank (Bares - in Scheinen!) beizulegen - keinesfalls aber solch klebrige bunte Papierfetzen (Briefmarken), die uns nicht mehr wert sind als ein Asker Batzen.

Beide Kompendien sind zusammen für anderthalb Dukaten (DM 15.-) zu haben, eines der wohlfeilen Werke allein schlägt mit einem Dukaten (DM 10.-) zu Buche.

Hesinde wird es euch danken und Phex sich freuen wie ein Schloßhund!

Drachenkundige gesucht!

Im Auftrage Fürst Blasius' sucht die Schreibstube des Kosch-Kuniers zwecks Taxierung eines Untiers, Kontakt zu Privatgelehrten und anderen Kundigen der Materie, die gewillt sind, dem Lande Kosch einen Dienst zu erweisen.

Magister Stitus Fegerson, Schriftleiter

Dero Neune sind es schon, und der zehnte folgt alsbald ...

Kosch-Kunier

Die einzig rein aventurische Regionalpostille (A4 im Botenstil) gibt es für DM 2,50 Selbstkostenpreis (Briefmarken bis DM 1.- oder bar) bei: **Fiete Stegers, Gahmener Str. 179, 44532 Lünen**. Numero 9 enthält einen Bericht über Ritter auf der Drachenjagd, die Baronie Zwischenwasser, eine Ferdoker Sage und wie immer viele kleine Nachrichten und Rechtsribeveler ... In Numero 10: Mehr vom Drachen, aus Nordmarken, Boronabtei Garrensand, die Sage vom See u.v.m. Jetzt Gelegenheit zum Nachbestellen!

Klosteranlage in idyllischer Umgebung nahe Angbar (Baronie Vinansamt) an zwölfgöttlichen Orden zu verpachten. Gemeinschaften hesindischer Prägung bevorzugt. Fruchtbare Äcker und Frondorf inklusive. Angebote an den Baron.

(Fiete Stegers, Gahmener Str. 179, 44532 Lünen)

Der Thorwaler Orcinus Orcas und sein befreundeter Großmagier Kara Loc Smir geben bekannt, daß ihre im Bau befindliche Karavelle in Kürze vom Stapel läuft. Zur Bekämpfung des Sklavenhandels und späterer Erkundung des Güldenlandes werden noch erfahrene Kämpfer(innen) zur Vervollständigung der Mannschaft gesucht. Bewerbungen bitte in der üblich-aventurischen Form an:

O. Orcas, thekenlagernd, "Zum brünstigen Eber", Thorwal.

TEMPORA HEROICA die Zeit der Helden

Freunde des phantastischen Rollenspiels!

Nach langen Jahren der Reifung ist es endlich soweit!

Das Spiel für die zufällige Kurzweil in Aventurien ist erschienen.

Ein Karten-Rollenspiel für kurze, spontane Abenteuer ohne Meistervorbereitungen.

Alles in liebevoller Schreibstuben-Handarbeit erstellt.

Tempora Heroica gibt es in zwei Versionen:

DER KASTEN

Mit allem Zubehör für sofortiges Spiel, als da wären: Ein trefflich gefaßtes Regelheft zur Erläuterung, 6 Heldendokumente, eine Vielzahl an Spielkarten (dero 116 zzgl. einiger Blankokarten) zur Gestaltung der Abenteuer, Spielmaterial, dem Meister das Leben angenehmer zu gestalten, darunter eine geräumige Meisterwürfelfläche und hübsch verzierte Kartenständerr, 20- und 6-flächige Würfel in unterschiedlichen Ausführungen.

Alles Material in trefflicher Aufmachung und wohlillustriert.

Die Hartbox zum wohlfeilen Preise von 44,4 D.

DAS SCHNEIDEHEFT

Mit allen Karten zum Selberschnippeln, Spielregeln und Heldendokumente für 14,14 D Schickt einen Boten an die Schreibstube, so Ihr euch ein Exemplar sichern wollt oder wenn Euch noch neugierige Fragen plagten.

Tempora Heroica, Postfach 251, 23628 Krummesse



Ihr wißt es, geneigte Leserschaft, nur selten läßt sich die Redaktion dazu bewegen, ein feilgebotenes Produkt ausdrücklich zu loben und über die anderen zu erheben. Doch bildet auch Tempora Heroica einen solchen Fall, in dem wir uns gewiß sind, daß Euch die Dukaten hierfür nicht reuen werden. - Die Red.

Salamander



Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Feuerbälle durchtosen Uhdenberg!

Pfeile des Lichts in notwendigem, aber unrühmlichem Einsatz - Jagd quer durch den Kontinent endet mit magischem Duell in Bergwerksstadt - Mehr als ein Dutzend Menschen zu Schaden gekommen

Bethana/Uhdenberg/Donnerbach: Kondriago ya Cravetti, Magus ordinarius zu Bethana, einer der berühmten Entwickler der Corpofrigo-Formel, ist tot; gefallen in einem arkanen Duell mit einer

Einsatzgruppe der Pfeile des Lichts in der entlegenen Bergwerksstadt Uhdenberg in der Roten Sichel.

Magister ya Cravetti hatte seine Lehrtätigkeit schon vor geraumer Zeit niedergelegt, um sich weiteren Forschungen im historischen Archiv der Halle des Vollendeten Kampfes zu widmen - just an jener Stätte, an der er auch die Grundlagen für den Corpofrigo fand.

Die Forschungen scheinen seinen Geist jedoch stark verwirrt zu haben, denn am 9. Pra. 1017 verließ er die Academia ohne Angabe von Gründen und ohne Hinweis auf sein Reiseziel.

Die verschiedenen Schriftstücke aus Cravettis Hinterlassenschaft deuteten jedoch Häresien solchen Ausmaßes an, daß selbst seine freigeistig gesonnenen Bethaner Kollegen sich veranlaßt sa-

hen, die Silbengerichtsbarkeit des Weißen Pentagramms zu unterrichten, welselbige ohne Umschweife eine Einheit von 5 Magi der "Pfeile" auf die Spur des Renegaten setzte.

(Die Schriften deuten auf eine additiv-tridekaphonische Variante des Ecliptifactus hin, welselbige jedoch nur vermittels eines Dämonenpaktes erlernbar scheint. Urheber jenes Formelkomplexes ist Charsonius von Bethana, und es scheint, als habe auch Magister ya Cravetti jener fürwahr borbaradianische Forscherdrang übermannt.)

Die Pfeile des Lichts landeten schnell heraus, daß der Häretiker sich gen Weiden begeben hatte, offensichtlich, um die Effekte der Wüstenei (der Salamander berichtete) zu begutachten. Durch Diverision der Kräfte konnte sein Aufenthaltsort in Zollhaus ermittelt werden, wobei jedoch Magistra eo. Alwine von Gerwich, Sg.Im., durch Zauberei des Renegaten zu Tode kam.

Nunmehr in der Einschätzung des Magus als hoffnungslos verderbt bestärkt, konzentrierten sich die Weilunker Wäscher und verfolgten Magister ya Cravetti bis



Eine Gruppe der Pfeile des Lichts im Einsatz.

fortgesetzt auf der 4ten Seite

HESinde zum Gruß!

Willkommen zur zweiten Ausgabe der Boten-Edition des Salamander! Um eine häufig gestellte Frage sogleich vorweg zu beantworten: Bislang ist gepant, dem Salamander in jeder zweiten Ausgabe des Boten Raum zu gewähren. Ob der Menge der Nachrichten aus dem weiten Feld der Magie mag es aber sein, daß in naher Zukunft jeder Aventurische Bote Platz für eine entsprechende Rubrik bietet.

Als zweites sei sogleich geklärt, warum wir uns nicht, wie angekündigt, mit den avisierten Themen *Tödliche Träume* und *Theorie der Thesis* befassen. Ein Blick auf diese Doppelseite mag dem geneigten Leser anzeigen, daß sich die Fragen zur Stührmann/Mezzani-Ausgabe der Enzyclopaedia Magica sich solcherart angehäuften haben, daß uns nichts anderes verblieb, als den Errata & Clarificationes erneut Raum zu widmen.

Wir hoffen, die geneigte Leserschaft möge die allzu frühzeitigen Ankündigungen verzeihen.

—Brabak, im Rondramond 1017 BF;
Rhenaya da Corallo, M.co., ODL, CRS;
Schriftleitung des Salamander

Wir sind in der Tat überaus reich mit Fragen "beschenkt" worden. An dieser Stelle sei daher allen Leserinnen und Lesern für die rege Mitarbeit gedankt. Vielen Dank auch an Björn Brost für seinen ausführlichen Kommentar zur Magiebox!

Widmen wir uns zunächst den häufigsten gestellten Fragen und Errata, die wir von Redaktionsseite zu vermelden haben:

◆ Entgegen aller anders lautenden Verweise und Telefonauskünfte (sorry!) gilt: Magiern stehen beim Stufenanstieg 45 Versuche zur Steigerung ihrer ZF-Werte und 25 Versuche zur Steigerung ihrer Talentwerte zur Verfügung.

◆ Eine häufige Frage am Telefon ist die nach den spieltechnischen Werten von Heshthots Schwert und Peitsche aus Alpträum ohne Ende. Hier sei nur erwähnt (es soll ja noch Leute geben, die das Abenteuer noch nicht gespielt haben), daß diese Waffen nur zur Verwendung im Spiel gedacht sind, falls die Heldengruppe nicht über magische Waffen verfügt. Sie werden in der entscheidenden magischen Auseinandersetzung am Ende des Bandes "entmagifiziert". Sollte es Ihren Helden außerhalb des Aben-

teuers einmal gelingen, eine solche Waffe zu erbeuten, so verwenden Sie die normalen Werte von Schwert und Peitsche. Die Waffen sind jedoch magisch und können auch Dämonen verletzen - allerdings kostet jede damit durchgeführte Attacke den Träger ebenfalls einen Lebenspunkt.

◆ Alle suchen den AURARCANIA DELEATUR - wir haben ihn gefunden! Schlagen Sie einfach einmal unter SCHLEIER DER UNWISSENHEIT nach...

◆ Bei den "Regeln und Vorschlägen zum Elementarismus" (MA, S. 94f.) hat sich ein Fehler eingeschlichen: Beim WAND AUS... muß es natürlich heißen "Für die Anrufung des eigenen Elements ist die Zauberprobe um 1 Punkt erleichtert, für die neutralen Elemente jedoch um 3 Punkte, für das gegensätzliche gar um 7 Punkte erschwert."

Und nun, vorwärts zu neuen Fragen, dieses Mal der besseren Übersicht halber geordnet nach verschiedenen Themen:

EINZELNE ZAUBERSPRÜCHE

◆ Die Wirkungsdauer des IMMORTALIS IUVENIR ist mit "permanent" angegeben. Heißt dies, daß sich der Anwender damit von 50 auf 30 verjüngt und in Folge immer 30 bleibt oder setzt bei dem neuen Wert die natürliche Alterung wieder ein?

Die natürliche Alterung setzt wieder ein. (Auch der BALSAMALABUNDE wirkt permanent, was ja keinesfalls heißt, daß man solcherart magisch regenerierte Lebenspunkte niemals unterschreiten kann!)

◆ Kann ein Magier einen reversierten ERINNERUNG VERLASSE DICH (Reichweite: B) auf sich selbst anwenden (Reichweite: Z), oder muß er dafür den Spruch modifizieren?

Letzteres. Ein REVERSALIS kehrt die Wirkung eines Spruches um, versucht aber, möglichst ähnliche Veränderungen der spieltechnischen Werte zu erzeugen, will heißen, "Reichweite und Wirkungsdauer eines Zaubers bleiben durch den REVERSALIS unverändert" (MA, S. 54 unten).

◆ Im "Jahr des Greifen" wird ein beweglicher Dunkelheitszauber vorgestellt. Ist das ab höheren ZF-Werten möglich oder handelt es sich um einen reversierten FLIM FLAM? Weder noch, sondern um eine persönliche Modifikation des bekannten DUNKELHEIT-Zaubers.

◆ Was, bei Hesinde, Mada und Nandus, sind die "metamagischen Formeln"?

Ein Überbleibsel einer versuchten Neugliederung der Spezialgebiete, wobei die Metamagie der Abteilung "Verwandlung von Zaubern" entsprochen hätte. Als metamagische Formeln können demzufolge solche Zauber wie ARCANOVI, APPLICATUS, AURARCANIA, INFINITUM oder REVERSALIS angesehen werden.

◆ Ist es korrekt, daß bei den "kleinen Mutandas" die Steigerung einer Eigenschaft um 2 Punkte 30 sec dauert, um 5 Punkte jedoch nur 5 sec?

In der Tat. Die zweite ist eine Art "Holzhammer-Variante", die je auch nicht so lange wirkt und deutlich mehr AE-Aufwand erfordert.

GILDENMAGIE

◆ Kann der Stab eines Magiers in Seilform reißen, bzw. fügt er sich in einem solchen Fall später wieder zusammen?

Der Stab kann nur unter dem Einfluß mächtigster Magie beschädigt werden, also nicht reißen, egal, welches Gewicht daran hängt wird.

◆ Wenn ein Magier einem Gefährten sein Magisches Schwert leiht, damit dieser dann dämonische Wesenheiten bekämpft, während der Magier selbst mit Zaubersprüchen gegen den Dämon angeht, bringt die Anwendung des Schwerts irgendwelche Vor- oder Nachteile für den Krieger?

Der einzige Vorteil des Magischen Schwertes in der Hand eines anderen als desjenigen, der es geweiht hat, ist, daß es sich um eine magische Waffe handelt. Die Vorteile beim Bannen von Geistern, Dämonen oder Zaubersprüchen genießt jedoch nur der ursprüngliche Besitzer. Prinzipiell gilt diese Aussage - wenn nicht ausdrücklich anders erwähnt - für alle magischen Gerätschaften aller zauberkundigen Heldentypen.

◆ Da es Elfen jetzt prinzipiell auch möglich ist, die Karriere eines Magiers einzuschlagen, ergeben sich daraus natürlich sofort weitere Fragen: Ist es möglich, daß elfische Magier auch aus anderen Völkern als dem Auvolk kommen? Kann ein elfischer Magier die magischen Elfenlieder singen? Kann sich ein Elf im späteren Verlauf seines Abenteuerlebens für die Magierlaufbahn entscheiden?

Ein klares und dreimaliges Nein. Na ja, prinzipiell könnten natürlich elfische Findelkinder aller drei Völker auf eine Magierakademie geschickt werden. Das Ergebnis ist dann aber nicht zur Hälfte Magier und zur Hälfte Elf, sondern ein langlebiger Magier mit spitzen Ohren. Ein elfischer Magier verliert zudem langsam aber sicher den intuitiven Zugriff auf das Wissen seiner Ahnen - und das erste, was davon betroffen ist, sind die Elfenlieder.

Letztlich die Umschulung: Hier gilt das Nein.



REGELFRAGEN & ANTWORTEN

Fernkampf - welche Modifikatoren werden beim Verteidiger berücksichtigt und gilt der Fern- auch als Nahkampfwurf?

Alle Modifikatoren gelten ganz normal und für den Nahkampf muß noch einmal gewürfelt (verteidigt) werden.

Eisenrost - gegen welchen Wert wird gewürfelt?

Da Waffen keine Magieresistenz haben, wird überhaupt nicht gewürfelt, sondern die Vernichtung erfolgt automatisch.

Feuersturm - betrifft er auch Erweiterungen (z.B. Bibliotheken)?

Er betrifft Dörfer und Städte sowie Erweiterungen, die diese als Voraussetzung haben, siehe AB 55 oder WuWe #24.

Wunder - Wo kommen wiederbelebte Helden ins Spiel und müssen sie dem Gegner gezeigt werden?

Im Falle von „Tsas Schöpfungskraft“, ist es keine direkte Wiederbelebung (kommt an beliebiger Stelle ins Spiel.) Bei „Borons Macht“ kann eine Einheit auf die Hand genommen werden, die andere muß sofort in das Feld gespielt werden, in dem das Wunder gewirkt wurde. Helden müssen immer dem Gegner gezeigt werden, auch wenn sie durch ein Wunder wieder ins Spiel kommen.

Zauber - wirken sie nur da wo der Magier steht oder haben sie eine gewisse Reichweite?

Wenn auf der Karte nichts anderes vermerkt ist, wirken Zauber nur in dem Gelände, in dem der Aussprechende steht.

Höhlenspinne - kommt sie nur in Höhlen ins Spiel?

Nach den Symbolen auf der Karte kann sie in allen Bergen und Hügeln rekrutiert werden.

Katapulte - gilt der Bonus noch nach einem Treffer gegen das Katapult?

Der Bonus entfällt nach dem ersten Treffer.

Führungsbonus - zählt dieser auch, wenn der Held die Armee nicht direkt unterstützt, sondern nur am Kampf teilnimmt?

Ein Held führt Armeen oder Kreaturen von einem Feld auf ein anderes. Ob er dann eine seiner geführten Armeen im Kampf unterstützt, hat mit der Führung nichts zu tun. Unterstützen kann ein Held eine Armee aber nur, wenn er nicht selbst in eine Kampf verwickelt ist.

Dunkelheit - sinken auch die Werte unterstützender Helden?

Ja.

Welche Armeen dürfen auf den See?

Thorwaler, Thorwal-Berserker und Piraten, siehe AB 55 oder WuWe #24.

Hesindewunder - darf man damit neue Hesindewunder suchen oder dürfen beide Karten kein Hesindewunder sein?

Nein, weitere Hesindewunder dürfen nicht auf die Hand genommen werden.

Ermüdung - wirkt diese auch auf Magieresistenz?

Da die Magiestärke immer auch die Resistenz ist, sinkt zwangsläufig beides.

Flugangriff - erhält der Verteidiger alle Boni (Land, usw.) ?

Ja.

Hexen - können diese Flugangriffe durchführen?

Wer fliegen kann, kann auch Flugangriffe durchführen.

Verteidigungsbonus - Wer erhält den Bonus, wenn man ein eigenes, besetztes Land zurückerobert will?

Wer in einem Gelände angegriffen wird (egal wem es gehört/e), erhält auch den Verteidigungsbonus. In dem Fall, daß von einem zuvor geführten Kampf noch Helden und Kreaturen offen auf einem Gelände liegen (Gelände wurde nicht erobert) und der Geländeinhaber auf diesem eine Einheit oder Einheiten rekrutiert, gelten diese rekrutierten Einheiten als Verteidiger.

Tempel - gelten die Boni bzw. Mali auf Magiestärke für Angreifer und Verteidiger?

Ja.

Rückzug - können sich auch führerlose Armeen zurückziehen?

Ja.

Vulkan - erleichtert dieser das Halten eines Feuerschirms?

Nein, nur das Beschwören.

Beherrschungsproben - gilt der W6-Wurf für die Magiestärke des Magiers oder des Zaubers?

Richtig ist, daß der Angreifer die gewürfelte Zahl und sämtliche momentan für diesen Zauber gültigen Modifikatoren zur Magiestärke des Zauberspruchs addiert.

Zauberei - können Magier gleichzeitig zaubern und Zauberkreaturen beschwören?

Nein, jeder Zauberer darf in der Bewegungsphase bzw. pro Kampfphase einen Zauber sprechen oder eine Zauberkreatur beschwören.

Bannen - muß beim Bannen einer Zauberkreatur ein eigener Geweihter zugegen sein und muß bei fremden Wundern gewürfelt werden, ob der Bann entsteht?

Nein, er muß nicht in dem gleichen Gelände stehen, aber es muß bei fremden Wundern immer gewürfelt werden, also auch beim Bannen.

Können Einheiten in der ersten Reihe zaubern?

Nur wenn sie keiner Kampfpaarung angehören.

Kann eine fliegende Einheit auch aus der ersten Reihe einen Flugangriff durchführen?

Ja, aber sollte sie einer Einheit direkt gegenüber liegen, so muß die fliegende Einheit mit der ihr gegenüber liegenden eine Kampfpaarung eingehen.

Wenn beide Spieler einen Flugangriff durchführen wollen, der eine die fliegende Einheit des Gegners angreift, dieser aber eine beliebige dritte Einheit angreifen will, wie ist das geregelt?

Fliegende Einheiten können eine beliebige Einheit des Gegners angreifen, wobei der Angreifer sich zuerst aussucht, wen er angreifen will. Die angegriffene Einheit ist somit in eine Kampfpaarung verwickelt und muß die angreifende fliegende Einheit bekämpfen. D.h., der Verteidiger darf mit der angegriffenen Einheit keine dritte Einheit bekämpfen, auch dann nicht, wenn der angegriffenen Einheit eine Einheit gegenüberliegt. Der Verteidigungswurf gegen die fliegende Einheit gilt auch für weitere Verteidigungen gegen andere Angreifer. Hat der Verteidiger ebenfalls eine fliegende Einheit, so muß er die angreifende fliegende Einheit in eine Kampfpaarung verwickeln. Die Verteidigungsmodifikatoren gelten für den Verteidiger weiterhin.

Können geführte Armeen von weiteren Helden unterstützt werden, ohne ihren Bonus zu verlieren?

Das Führen von Armeen findet in der Bewegungsphase und das Unterstützen in der Kampfphase statt. Im Kampf kann jede Armee nur von einem Helden unterstützt werden.

Wird das Unterstützen auch bei Fernkampfeinheiten verrechnet (z.B. Elfenbogenschützen unterstützt von einer Elfin)?

Nein, der Bonus gilt nur im Nahkampf.

Magischer Ring - muß der Zauber gleich gespeichert werden oder erst, wenn man den Ring benutzen will?

Sofort.

Warum gibt es keine Karten gegen Tempel (z.B. Diener des Namenlosen) oder Höhlen (z.B. Einsturz)?

Man warte auf die Erweiterungen, die da kommen werden.

Warum gibt es keinen Zant-Dämon und überhaupt so wenig Zauberkreaturen?

Dito.

Sphinx - bezieht sich die Regel der Sphinx nur auf gegnerische oder auch auf eigene Einheiten?

Sowohl als auch.

Darf man auf einem Gelände mit einer Sphinx Armeen rekrutieren?

Nein, in einem Gelände mit einer Sphinx können weder Armeen noch Kreaturen rekrutiert werden. Wird eine Sphinx in einer

Wüste rekrutiert, haben sich dort befindliche Armeen und Kreaturen *sofort* auf eigene, benachbarte Gelände zurückzuziehen (kostet keine Bewegung). Ist ein Rückzug nicht möglich, wandern die Armeen und Kreaturen auf den Ablagestapel.

Darf das Gelände mit einer Sphinx auch von Kreaturen und Zauberkreaturen betreten werden? Und was geschieht wenn sich zwei Sphingen auf einem Gelände befinden?

Nein, nur Helden dürfen ein Gelände mit einer Sphinx betreten. Da in einem Gelände mit einer Sphinx keine weiteren Kreaturen rekrutiert werden dürfen, können sich nie zwei Sphingen in einem Gelände befinden.

See - kann man Erweiterungen auf ein Seefeld spielen (z.B. Dorf)?

Warum nicht (unter der Beachtung der jeweiligen Geländebeschreibung)?

Umverteilen nach der Kampfrunde - wenn ein erobertes Gelände zuwenig Kapazität hat, werden dann die überzähligen Einheiten auf benachbarte eigene verteilt oder wandern sie auf den Ablagestapel?

Siehe Regeln neu Seite 35/36 „Ende Kampf“ (Masterpacks mit goldenem Aufreißband) oder erste Regeln Seite 34/35 „Ende Kampf“ (Masterpacks mit durchsichtigen Aufreißband)

Darf ich meine Einheiten auch dann verteilen, wenn keine Kapazitätsprobleme auftauchen, oder muß die ganze angreifende Streitmacht auch in das neue Gelände einmarschieren?

Nein, nur der Überschuß darf auf benachbarte Gelände verteilt werden.

Kampf - dürfen Vampire, Geweihte, Dämonen, Schwarzmagier, etc., gemeinsam an einem Kampf teilnehmen, wenn sie aus unterschiedlichen Stapeln angreifen?

Da sie nicht zusammen in einem Gelände sein dürfen, dürfen sie auch keine gemeinsamen Angriffe durchführen. Versucht man es dennoch, so muß sich der Angreifer mit allen Einheiten zurück ziehen.

Zauber - welche S-Zauber halten sich an die Reihenfolge für Zaubersprüche und welche nicht?

Grundsätzlich entfalten Zaubersprüche mit geringerer Magiestärke ihre Wirkung vor Zaubersprüchen mit höherer Magiestärke. Bei Gleichstand lassen Sie den Zufall entscheiden: Würfel. Ausnahme, siehe Invercarno (179) AB 55 oder WuWe #24.

Wann werden Dämonen beschworen, bzw. wann treten ihre Effekte ein (Beispiel: Braggu)?

Ein Dämon ist eine Zauberkreatur und kann deshalb nur in der Bewegungs- oder Kampfphase beschworen werden. Die Effekte treten ein, wie auf den Karten vermerkt (Braggu = Kampfrunde).

Seemarkierung - hat diese eine Auswirkung auf Gelände mit Flüssen (Beispiel Straße: kann sie nicht über Seen, aber über Flüsse gebaut werden)?

Eine Seemarkierung betrifft nicht Gelände mit Flüssen, d.h., die „Straße/Paß“ Karte (mit der Änderung wie im AB 55 oder der WuWe #24 beschrieben) darf nicht auf ein Seefeld gelegt werden, aber wohl auf ein Gelände mit Fluß.

Mumien - muß der Schwarzmagier beschworene Mumien insgesamt (Summe) kontrollieren können?

Er kann so viele Mumien beschwören, wie er will, aber er kann sich nur mit so vielen bewegen, wie sein Führungswert und die Kontrollierbarkeit der Mumien es zulassen. Gilt natürlich auch für alle anderen Zauberkreaturen.

Dschinns - manche Geländeerweiterungen modifizieren den Dschinn. Gelten diese Modifikatoren für Beschwörung und Beherrschung?

Positive Modifikatoren erleichtern die Beschwörung, wie sie von negativen erschwert wird. Einen Einfluß auf die Beherrschung haben die Modifikatoren nicht.

Bewegung - müssen zusätzliche Bewegungen angesagt werden?

Ja.

Westwinddrache - hat Flugangriff und Feueratem. Kann er aus der zweiten Reihe zweimal angreifen?

Entweder Flugangriff oder Feueratem

Boron-Geweihter - was geschieht, wenn das Heimatgelände des Geweihten erobert wird? Gelten für den Borongeweihten dann auch andere eigene Tempel als Heimat oder muß er abgelegt werden?

Alle Borontempel gelten als Heimattempel für den Borongeweihten, von denen er maximal ein Feld entfernt sein darf.

Welchen Verteidigungswert hat der Klammermoloch denn nun?

Den Verteidigungswert des Gegners, siehe AB 55 oder WuWe #24.

Invercarno - gegen welche Sprüche wirkt er,
wirkt er auch gegen gespeicherte
(Ring/Spruchrolle) Sprüche?

Er wirkt gegen alle Zauber, die direkt gegen
eine einzelne Einheit gerichtet sind.

bearbeitet von
Lachera/Limper/Römer/Simon/Grögl

Achtung! Achtung!

Folgende Veranstaltung wird von Schmidt Spiele **nicht** durchgeführt, aber
Schmidt Spiele ist dort mit „Dark Force“ vertreten.

CONSPIRACY

Trading Card Games & Show

Am 27./28. Mai 1995
in der Stadthalle
Friedberg

Programmpunkte:

Magic: TG Turniere
Offizielle deutsche
Magic: TG Meisterschaft
Sieger fliegen nach Amerika
zur Weltmeisterschaft

Dark Force Turnier
Vorentscheidung für die
„Deutsche-Dark Force-
Meisterschaft“
in Essen

INWO Turniere
Start der INWO Liga

Doomtrooper Turnier

Spellfire Turnier

Star Trek Turnier

Ehrengäste

Informationen unter:

Pegasus Press
Andreas Finkernagel
Kleine Klostersgasse 11
61169 Friedberg
Tel. 0 60 31 / 1 35 72
Fax 0 60 31 / 73 03 30

Wegbeschreibung

Anreise mit dem Auto:

Kommt man aus dem Norden Deutschlands, fährt man am besten auf der A5 – Kassel Richtung Frankfurt. 20 km vor Frankfurt schaut man nach der Abfahrt Rosbach, die man abfahren sollte. Hier kommt man über Rosbach, nach ca. 5 km nach Friedberg (weiter siehe Plan).

Südbewohnerfahren auf der A5 – aber Richtung Kassel. Auch hier die Abfahrt Rosbach benutzen. Hier kommt man über Rosbach, nach ca. 5 km nach Friedberg (weiter siehe Plan).

Ist man in Friedberg, bleibt man auf der Hauptverkehrsstraße (Kaiserstraße) und fährt Richtung Innenstadt. An der Kreissparkasse biegt man links in die Ockstädter Straße ab. Nach ca. 500 Metern findet man die Stadthalle Friedberg auf der rechten Straßenseite.

Anreise mit der Bahn:

Zuerst nimmt man einen Zug nach Frankfurt/Main. Ist man auf dem Frankfurter Hauptbahnhof angekommen, kann man zum einen die S6 nach Friedberg (45 Minuten) oder einen Eilzug bzw. den Interregio (sehr zu empfehlen: 20 Minuten) nehmen).



Während z.B. Hexen und Druiden ihre eigenen Symbolismen verwenden, zaubern Elfen, weil es ihre Natur ist; und wer sich diese Art über lange Zeit (die obligatorischen 10 Stufen vor der Umschulung) eingeprägt hat, der verlernt es auch nicht mehr. (Auch in den "elfischen" Akademien lehren die elfischen Lehrmeister die Sichtweise ihres Volkes und nicht die Formalismen der Gildenmagier.)

Die Aussagen zum elfischen Gildenmagier gelten prinzipiell natürlich auch für die elfische Hexe und den elfischen Druiden.

Oder, um es mal aus anderem Blickwinkel und drastisch zu sagen: Die Kombination von Elf und Magier ergibt ein Gemisch, das zwar den Powergamer erfreut, aber mit der aventurischen Weltsicht nichts mehr zu tun hat.

◆ Gibt es einen besonderen Grund, warum Ihr abgeraten habt, einen Magier des Konzils der Elemente zu spielen oder erachtet Ihr es lediglich als zu schwierig?
Ja und Ja.

ANDERE MAGIEFORMEN

◆ Gelten für die Hexe Schiffe, Flüsse und die Obergeschosse von Häusern als sicherer Boden (auf dem sie zaubern können)?
Fester Erdboden oder ein Gewässer gelten als sicherer Boden. In höheren Stockwerken, auf Brücken oder Türmen gilt ein Malus von 1 Punkt pro Schritt Höhe auf die Zauberprobe; auf Schiffen prinzipiell ein Malus von 3 Punkten. Fliegende (oder fallende) Hexen können überhaupt nicht zaubern. (MDSA, S.42)

◆ Womit brauen Schamanen ihre Tränke; mittels des Pflanzenkunde- oder des Alchimie-Talents?
Hier kommt natürlich das Pflanzenkunde-Talent zur Anwendung.

◆ Bekanntlich betrachten viele Druiden den "Geist" als Siebtes Element. Wie wirkt es sich nun aus, wenn sich ein Druide diesem Element verschreibt? Sind die anderen Elemente neutral oder verhalten sie sich konträr? Und vor allem, wie äußert sich eine elementare Manifestation?
Das 7. Element der Druiden (und in diesem Zusammenhang auch die "Kraft" als Siebtes

Element der Gildenmagier) verhält sich gegenüber den anderen Elementen neutral; eine Manifestation ist jedoch bislang noch nicht beobachtet worden.

◆ Findet Ihr nicht, daß die Geoden dadurch benachteiligt werden, daß ihnen jetzt weniger "Hausprüche" zur Verfügung stehen?
Nein. Die Geoden verfügen nicht nur über bessere Steigerungsmöglichkeiten ihrer LE und AE, sondern sind durch die Bank mit besseren Startwerten für viele Zauberfertigkeiten gesegnet, was die schlechtere Steuerbarkeit unserer Meinung wieder wettmacht. Abgesehen davon sind nun einmal nicht alle Heldentypen gleich "mächtig" – und das ist auch beabsichtigt.

ALLGEMEINES

◆ Wie werden Edelsteine jetzt eigentlich eingesetzt? Gelten nur die in Klammern angegebenen Werte oder auch die im Fließtext erwähnten Boni?

Bei dem Text handelt es sich um eine Zitatensammlung aus aventurischen Werken – es steht ihnen als Meister also frei, die erwähnten Wirkungen zuzulassen oder nicht. Die in Klammern gesetzten Werte sind spieltechnische Vorschläge unsererseits.

◆ In der "Enzyklopaedia Aventurica" gibt es ein Kapitel über "Gifte und Venenische Tinkturen". Da dies ja auch Alchimie ist, vermisste ich ein entsprechendes Kapitel in den MA. Gelten die alten Rezepte noch?
In den MA sind nur jene Gifte aufgeführt, zu deren Herstellung Zauberei benötigt wird. Ansonsten gelten die alten Werte der Gifte weiter.

◆ Ist ein Artefakt, das mit Beschwörungsformeln erstellt wird, immer besetzt?
Nicht prinzipiell. Sollten ausdrücklich Dämonen oder Elementarwesen in das Artefakt gebunden werden, so können Sie diesen natürlich eigene Motivationen zuordnen. Bei allen anderen "Anrufungen" sollten sie von der Besetztheits-Probe 7 Punkte abziehen (zusätzlich zu allen anderen Modifikationen).

◆ Ist ein Dämon/Geist/Dschinn in einem solchen Artefakt gebunden oder wird er erst beim Aktivieren beschworen?

Das Wesen ist an (oder in) das Artefakt gebunden und erscheint sofort. Was meinen Sie, wieso sich befreite Geisterwesen oftmals so dankbar verhalten?

LEHREN UND LERNEN

◆ Wieviele Versuche zur Steigerung ihrer ZF-Werte haben jene Schamanen, die auch Druidensprüche beherrschen?
Die so Gesegneten verfügen über 20 Versuche pro Stufe, um ihre ZF-Werte zu steigern.

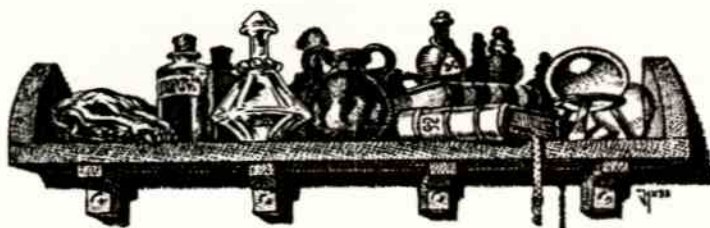
◆ Im Kapitel "Erlernen und Verbessern von Zaubersprüchen" in MDSA findet sich die Bemerkung, daß "Lieblingszauber" (also solche, die ein Zauberer ständig und dauernd anwendet) "ohne weiteres gesteigert werden können." Was heißt dies nun konkret?
Hierbei ist schlicht und ergreifend gemeint, daß keine weiteren Lernzeiten für diesen Spruch anfallen, daß der Zauberer also ohne zusätzlichen Zeitaufwand den Spruch beim Stufenanstieg steigern kann (ganz so, als würden Sie sämtliche Hinweise zu Lernzeiten und Kostenaufwand ignorieren).

◆ In den MA steht bei manchen Büchern eine Floskel wie "... finden sich Hinweise auf den XENOGRAPHUS." Kann man daraus, evtl. in Verbindung mit anderen Büchern, eine Thesis ableiten?
Nein. Bei den "Hinweisen" handelt es sich in der Tat nur um Fragmente, die einem die Existenz eines Zaubers erst nahelegen. Thesisrelevantes Material ist dort jeweils nicht zu finden. Bei der Erstellung einer Thesis können die Bücher aber trotzdem behilflich sein.
Als Meister können Sie dem Lernenden vielleicht eine um 1 Tag verkürzte Studienzeit, um 1 Punkt erleichterte Magiekunde-Proben zur Konstruktion einer Thesis oder ähnliches zusetzen, wenn er im Besitz mehrerer Bücher mit solchen "Querverweisen" ist.

GÖTTER UND GEWEIHTE

◆ Kann ein Geweihter mit einem göttlich gesteigerten Wert auf "Heilkunde Seele" auch Exorzismen vornehmen?
Kann er. Orientieren Sie sich an den Beschwörungswerten für Geister und Dämonen, um die Schwierigkeit der Austreibung zu bestimmen. (Für den festen Glauben – den KE-Aufwand – ist die Probe außerdem um 7 Punkte erleichtert. Mit den geeigneten Paraphernalia und starkem Willen sollte dies übrigens auch Nicht-Geweihten möglich sein.

◆ Wieso verfügen zwei offizielle Mondschatten (Jucho von Dallenthin und Janneke ter Jatten) eigentlich über keine KE? War Phex da wohl etwas geizig.
Mitnichten. Janneke ter Jatten hat eine KE von 47, Jucho von Dallenthin eine von 52.



Uhdenberg...

nach Uhdenberg, wo es schließlich zu einer arkanen Auseinandersetzung solchen Ausmaßes kam, wie sie schon seit den Magierkriegen nicht mehr beobachtet wurde: Crabetti setzte besagte Ecliptifactus-Variante ein, welche ihm offensichtlich erlaubte, mehrere Schatten gleichzeitig zu beleben, die auch in der Lage scheinen, ihre arkanen Kräfte einzusetzen. Die Magi der Pleile konterten mit Ignisphaeri, was vielleicht die einzige Möglichkeit der Segenwehr, in jedem Fall aber eine Überdimensionierung der Kräfte darstellt.

Im Verlauf der Auseinandersetzung wurden drei Häuser so schwer beschädigt, daß sie wohl aufgegeben werden müssen; zudem erlitten mehrere Unbeteiligte schwere Verletzungen. Kondriago pa Crabetti wurde zwar zur Strecke gebracht, jedoch bleiben die von ihm aus Bethana entwendeten Originalmanuskripte verschollen.

Galotta jetzt in Al'Anfa.

Al'Anfa: S.C.E. Galotta, bekannter - und mittlerweile berüchtigter - ehemaliger Hofzauberer zu Sareth hat nach seinen Mißerfolgen in Brabak (der Salamander berichtete) einen Lehrauftrag an der Universalschule zu Al'Anfa angenommen und wird wohl seine erprobte Ausbildung von Hofmagi hier erneut in die Praxis umsetzen. Es heißt, daß ihm (von ungenannter Stelle; die Universitas erhält sich durch Studiengebühren) ein Salär von mehr als 500 Dublonen p.a. angeboten wurde.

Aufgemerkt: Vorbereitungen für Allabenteuerischen Konvent haben begonnen.

Dunit/Wellunk/Mirham: Die Sprecher der drei großen Magiergilden Aventuriens und eine Unzahl von Mitarbeitern haben damit begonnen, den nächsten Allabenteuerischen Konvent, das Treffen aller abenteuerischer Gildenmagier, vorzubereiten. Obwohl - wie üblich - noch nichts über den Austragungsort verlaublich wurde (man vermutet, die Akademien von Thorwal, Festum und Bethana stünden zur Auswahl), ist der Termin bekanntgegeben worden, an dem sich die Spektabilitäten und Magister treffen werden: Der Konvent findet (so die Planung) vom 11. Kondra bis zum 1. Trabia des Jahres 1019 BF statt.

Juwelentraub in Belhanka magisch vorbereitet?

Belhanka: Wie aus Kreisen der Akademie des magischen Wissens zu Methumis verlautet, wurde der dreiste Diebstahl von Juwelen (im Wert von sicherlich 5.000 Goldstücken) aus einem mehrfach gesicherten Raum, der vor einigen Monaten die Kezerei Terdilion zum öffentlichen Gespött machte, zweifelsohne mit arkanen Mitteln vorbereitet. Dies ergaben in-situ-Forschungen der Akademie, die deutlich eine Veränderung der Kraftlinien an besagtem Orte nachweisen konnten. Die Person des Täters bleibt jedoch weiterhin unentdeckt.

KLEINANZEIGEN

Gelehrte gesucht!

All jene Magi und in der Kunde der Creaturen Bewanderten mögen sich finden auf Burg Corvinsruh, so sie Erklärung geben können ob der seltsamen Rasse der Kalecken. Seine Hochgeborenen Roderick Hluthar Garbit von Rabenmund (m.H.) Vogt von Dettenhofen bietet großzügiges Salär für die Forscher, welche sich bereit erklären, die Kalecken zu erforschen und Strategien zur Zähmung und kontrollierten Zucht zu entwickeln. Besagte Kreaturen leben auf einer Insel, welche, im Ochsenwasser gelegen, sich ehemals im Besitz des Erzschorken G.C.E. Glotta befand und nunmehr dem vögtlichen Besitze zugeführt wurde. Interessenten mögen sich wenden an S.Hg. Vogt Roderick H.G. von Rabenmund (m.H.) zu Dettenhofen.
(H. Ruhloff; Kaiserstr. 34; 53113 Bonn)

Lehrstuhl zu besetzen!

Lutisana ay Oikaldiki, Prima Magistra des Phantasmagorischen Institutes zur Schola Nani der Universitas von Methumis, tut kund: Ein Lehrstuhl für Holistische Investigationen & Heptagonische Phantalogie harrt seines Mag. ord.. Prospectiven Inhabern wird exceptionelle Qualificatio & formidabile Demonstratio ante Magistrum empfohlen - und der Weg beider Hände.

Anerkennung für Methumiser Illusionisten?

Despiona. Auf der Hochzeit des Trodinars von Chababien mit der Spectabilitas des Phantasmagorischen Institutes von Methumis wurde abermals über die Legitimation desselben debattiert. Anno 1012 a.del.Bosp. vom Trodinar gegründet, gilt es noch immer als Schola Irregularis: Hoffnungen werden nun auf den nächsten Convent 1019 gesetzt.

(Michael Hasenöhrl; Donaust. A-2346 Südstadt)

Zirkel der Graumagier zu Grangor

Ihr seid ein erfahrener Magier des grauen Weges, der schon viel erlebt hat und nun sein Wissen an andere weitergeben möchte? Dann schreibt uns und benennt das Gebiet, über das Ihr vor den Schülern des Zirkels referieren wollt (und legt 1 DM RP bei).

Bekannt sei außerdem allen Lehnsherren in Aventurien, die jetzt und in Zukunft an die Zwölfe glauben, daß der ehrwürdige Zirkel der Graumagier zu Grangor sich mit dem Gedanken einer Erweiterung über Grangor hinaus trägt und zu diesem Zwecke ein angemessenes Gebäude in einer Baronie oder Grafschaft sucht. Der Zirkel wird dem Lehnsherren das Gebäude, so es denn zu traglich sei, in einem angemessenen Maße entlohnen. Zur Kontaktaufnahme wende man sich bitte an den obersten Magister des äußeren Kreises.

(DSAC Herox Mysterica; An der Falkenwiese 11; 23564 Lübeck)

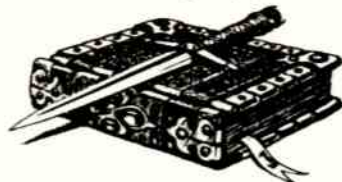
Im nächsten
Salamander (im AB 58):
(Versprochen!)

Schwesternschaften:

"Hexenwissen" präsentiert die unterschiedlichen Schulen der satuarischen Zauberei.

Weiterbildung:

Gehören die Akademieabgänger von Gestern zum alten Eisen oder haben sie eine Möglichkeit, den Stand der neuesten Erkenntnisse noch aufzuholen?



REGELSERVICE

Da sich immer noch die meisten Anfragen am Regeltelefon auf die Box Götter Magier und Geweihte beziehen und meist einiges an Beantwortungszeit benötigen - Zeit, die sich in Ihren Telefonkosten niederschlägt und die den anderen Interessenten nur ein "tüt-tüt-tüt" beschert, bieten wir Ihnen als Abonnenten des Aventurischen Boten folgenden Service: Schicken Sie Ihre Fragen doch einfach an die Redaktion des Salamander. Wir können Ihnen zwar nicht umgehend eine Antwort liefern, dafür aber eine, die allen Lesern hesindegefällig weiterhilft.

Thomas Römer
-Salamander-
Gerricusstr. 24
40625 Düsseldorf

Die Fragen werden von uns gesammelt, zu Themengebieten zusammengestellt und in unregelmäßiger Folge im Salamander beantwortet. Beigelegtes Rückporto ist zwecklos, da wir die Fragen nur im Boten beantworten werden (wir freuen uns aber trotzdem über jede Briefmarke).

Um den Salamander mit Leben zu füllen, sind wir auch "magischen" Kleinanzeigen (Stellenangebote für Hofmagi, wundertätige Tränke, Verkauf gebrauchter Zauberbücher etc.) nicht abgeneigt, sofern sie nicht zu selemitisch sind. Was wir nicht annehmen, sind Anzeigen in *Protoselemya*, *Nanduria*, *Zhayad* oder *Arkanil*, Ankündigungen "magischer Turniere", Akademiegründungen in Immekeppel-Oberbrumbach oder Verkaufsanzeigen für "583 neue Schadenszauber", genauso wenig wie Terminankündigungen für irdische Schwarze, Weiße oder Grüne Messen, Seancen, Exorzismen und Broccoli-Beschwörungen. Ach ja, längere Texte bitte in einem entsprechenden Textverarbeitungsprogramm (vorzugsweise Word oder Winword) erstellen und auf DOS-leisbarer Diskette verschicken. Danke. Entsprechende Kleinanzeigen bitte ebenfalls an obige Adresse - alle anderen (nein, nicht die selemitischen!) wie gehabt an die bewährte Annoncenacquisite Michelle Melchers.

Der Krieg im Südmeer - die staatskundlichen Hintergründe. Verfaßt vom bekannten Schriftsteller Sebastian C. Halmar Mierfink ni Semjet. Rund 400 Seiten, Letzterdruck in Echsenledereinband, etliche colorierte Illustrationen, zahlreiche Karten. Startauflage 200 Stück, Original im Besitz des Autors. Für nur 9,99 Dukaten in allen gutsortierten Buchhandlungen.

*Tsa sei gepriesen!
Hiermit sei kundgetan die Geburt
unseres Sohnes
Tsayan Godefried
und unserer Tochter
Ayla Duridanya.*

*Es ist eine besondere Gnade der
Zwölfe!*

*Möge der Segen Alverans
allzeit auf den beiden
liegen.*

*Duridanya von Greifen-
berg-Rommily und S.P.D.
Mukus Rabenmund a.H.*



Ich, Kimper vom Berg, der wahre König von Setokan, gebe bekannt: Lange Zeit herrschte Frieden auf Setokan bis vor zehn Jahren mein unehelicher Sohn Kimper vom Berg die Macht an sich riß. Er ließ alle meine 2 Anhänger verfolgen und sperrte mich in einer Höhle ein. Nun endlich konnte mich mein alter Freund und Waffenmeister Klim-Bim in einer dramatischen Rettungsaktion aus den Klauen meines Sohnes Kimper vom Berg befreien. Ich hätte lieber nicht das Tageslicht erblickt, denn was mußte ich sehen?

*Seine Hoheit Garf J. Herzog
von Engasal*

etc. pp. geben bekannt!

Ausdrücklich sei betont, daß sich das Herzogtum Engasal dem Gebote der Freizügigkeit gegenüber allen Meistern der arkanen Künste weiterhin verpflichtet fühlt. Sollten sich insbesondere Magier des Neuen Reiches von den Tätigkeiten des Bannstrahls malträtiert fühlen, so seien sie Uns von Herzen in Engasal willkommen.

Seine Allerprinzlichste Durchlaucht, Sigher Kasarius Wilrict vom Eberstamm, Erbprinz von Kosch und Baron zu Rohalsstieg, gibt bekannt:

Die im Gebiet der grünen Ebenen ansässigen Goblins vom Stamme der Schumutungen, haben sich dem Fürsten von Kosch unterworfen, ihm bereits durch Tributzahlungen als Herrscher anerkannt, und gelten somit als seine getreuen Untertanen. Mit allen dazugehörigen Pflichten, aber auch den damit verbundenen Rechten. Ihr Stammesgebiet wird hiermit zum Hauseigentum der Fürsten von Kosch erklärt und sei fortan "Protektorat Ebermark" geheißen.

Kimper, mein Sohn aus eigen Fleisch und Blut, hatte die ganze schöne, unberührte und unbewohnte Insel gnadenlos verschandelt. Die politische Unabhängigkeit brachte er durch sein politisches Doppel-

spiel zum Kippen. So verhandelte er zum einen mit der Gräfin von Zweimühlen, Ragnar der Roten, und zum anderen mit dem Baron von Tikalen, Broderik Etenek. Er kämpfte in der Armee Brins gegen die Orks und Answin und ernannte sich gleichzeitig zum Cron-Gouverneur des Lieblichen Feldes. Das konnte ich nicht ertragen und ging als Exilkönig nach Selem. Nun rufe ich zum Widerstand gegen den falschen König Kimper vom Berg auf und flehe Dich an, mein Sohn Kimper, beende Dein Tun. Ich bin bereit, Dir zu verzeihen (Schluchz!)

gez. Kimper vom Berg, Exilkönig von Setokan

Womit wirst du fröhlich sein?

- Mit Engasal-Wein!

Höret, Frauen und Männer des Glaubens!

In Vertretung seiner Hochgeborenen Akib Sebastian C. Halmar Mierfink ni Semjet tue ich kund:

Im FIR des Jahres 20 S.G., welches ist das Jahr 23 Hal, verschwand die Hofgeweihte und Tempelvorsteherin Hochwürden Myria Cantandoj zu Kuslik bei der Bekämpfung eines Dämonen in Séku Kesen wohl für immer im Limbus - Hesinde sei ihrer Seele gnädig! Seine Hochgeborenen ruft nun geweihte Frauen und Männer dazu auf, in Kochis, der Hauptstadt der Ta'akib Semjet vorstellig zu werden, wenn ihnen daran liegt, neue(r) Hofgeweihte(r) der Festung Ny'ka'Chäl zu werden. Sendet Eure Bewerbung sowie einen ausführlichen Lebenslauf an die

Kanzlei der Ta'akib Mierfink, Kolchis/Semjet/Ordoreum/Kemi.

(Wolf-Ulrich Schnurr, Umlandstr. 5/1, 75328 Schömborg).

Praios- und Rondrageweihte werden gebeten, sich anderswo zu bewerben.

Weinkenner decken Skandal auf!

Weinkellerei

Radschamund panscht!

Wie ein unabhängiges Gremium führender Weintester unlängst herausgefunden hat, wird in der Kellerei Radschamund zu Marvinko übelste Panscherlei betrieben! Hier einige Stimmen:

Elgiorion von Edelzwicker E.Z.E.: Wenn die Trauben gestampft werden, waschen die sich wahrhaftig vorher die Füße ... - Gremlin vom Berg: "Der Radschamunder Vollblutwein macht seinem Namen alle Ehre, wird er doch mit Ziegenblut gestreckt!" - Olvir Helgiron: "Rübensaft, Apfelmus und vieles mehr wird zu Radschamund beim Keltern genutzt - nur keine Trauben!" Glücklicherweise steht wahren Kennern des Weines auch noch ein edles Tröpfchen zur Verfügung, ihre gemarterten Gaumen zu umschmeicheln - wie z.B. die köstlichen Weine aus Engasal (oder auch die eigenwilligen Tröpfchen aus Greifenberg - die AA)

Werter etc. pp! Gebt Eure falschen Batzen lieber dem Asker - der spielt so gern damit ... - die AA

*Muß Göttertrank sein
Engasal-Wein*

Groß war sie im Kampf, groß in der Liebe, wer nicht gehorchte, bekam von ihr Hiebe. Banta Abraxa, dem Amazonenweib, riß ein Schwachkopf das Herz aus dem Leib. Durchschnitt sich die Adern, ohne zu hadern, Liebesleid rafft sie dahin, Verdammst sollst Du sein, Du Kavaliersch...urke! Ohne sie wir müssen ziehn. Gewidmet unserer ehemaligen Gefährtin von Demian Düsterior, Loria, Ancoron Mondhauch, Talorion, Egil Toreson, Kulman Peddersen, Tjalva Eidotter, Jerdan Plötzbogen und Yarkirk Torkhach.

Seid Ihr ein erfahrener Spezialist auf dem Gebiete der Magia Clarobservantia, gemeinhin auch Hellsicht genannt? Habt Ihr es satt, sinnlos durch die Welt zu hetzen, ohne je Zeit für arkane Studien zu finden? Wollt Ihr Euren reichen Wissensschatz endlich an würdige Schüler weitergeben? So zögert nicht, Euch um einen Lehrstuhl beim jüngst gegründeten Seminar der Sieben Sinne zu Tsafelde in Trappenfurt zu bewerben! Versäumt auch nicht, dem Leiter des Seminars, Seiner Spektabilität Karnhel Ehrwalt Eure Vorstellungen von Lehrplan zu unterbreiten und meldet Euch noch heute als Dozent. Selbstverständlich werden auch Kenner anderer Fachgebiete gerne gesehen. (W. Schnurr, Umlandstr. 5/1, 75328 Schömborg)

Academia Arcana Semjeta Artium Magiarum condensus est!

Meister der grauen und schwarzen Antimagie! Strömt gen Sebourg in Semjet am magischen Loch Gray, zu lehren die Magica Contraria, die Kunst der Antimagie, die von vielen Narren als den anderen arkanen Künsten untergeordnet betrachtet wird! Uns ist es gegeben, zu bannen das Dämonengezücht von Deres Antlitz, zu nihilieren die Kräfte der Schergen des Namenlosen, aufzuheben die Wirkung aller Sprüche, gewoben von Unfähigen, die ihre Kräfte nicht zu Hesindes Ehre verwenden. In Arcanitas Infinitum, Adriaan dai Gybt.

**MILD UND FRUCHTIG
- KOLCHISSYA, DER
TABAK AUS DEM
DSCHUNDEL SEM-
JETS. FÜR NUR 4 HELLER PRO
UNZE NUN ZU BEZIEHEN
BEIM KONTOR DER BRAKEM
SÜDMEER-KOMPAGNIE ZU
KOLCHIS.**

Wird Purpurbliß Pertakis seinen Titel verteidigen können? Oder machen diesmal die Fairhainer Füchse das Rennen? Erreicht Gnadenhammer Rallerfeste diesmal das Finale? Oder können sich die Elbenwalder Pfeile durchsetzen! Die Antwort auf all diese Fragen erhalten sie bei der 2. Allaventurischen Immanmeisterschaft für Amateure 24 Hal im Schäfersruhstadium zu Shenilo im Alten Reich. Meldet noch heute eure Mannschaft an

zur AIMA 24 Hal um den mit 600 Golddukaten dotierten Kaiserin-Emer-Pokal. Die Startgebühr beträgt 6 Heller (3 DM in Briefmarken), für jede weitere Mannschaft 2 Heller (1 DM). Die 2. Allaventurische Immanmeisterschaft für Amateure 24 Hal in Shenilo/Pertakis - ausgeschrieben vom Handelshaus Mierfink/Havena. (W. Schnurr, Umlandstr. 5/1, 75328 Schömborg)

Wohlgemeint, aber fälsch ausgeführt erscheint mir die Art, in der Seine Hochgeborenen von Engasal, Seine Hochgeborenen von Rallerfeste und seine Wohlgeborenen von Shenilo, den treuen Dienst der hochgeschätzten Annoncequisitessse Melisande Melders vergelten: Warnte nicht eben jene löbliche Dame schon oft vor der Unsitte der Titelhäufung? So hoffe ich, mit der Mehrheit der Leser des Aventurischen Boten konform zu gehen, wenn ich sage: Die größte Auszeichnung für jene Dame sind nicht hohle Titel, sondern das unbeschränkte Vertrauen, das wir - zurecht - allviernöndlich in sie setzen dürfen. Timeon Mierfink, Kanzler zu Semjet. *Gewißlich habt Ihr recht, edler Herr Mierfink. Ich nehm aber auch Titel! -) - die AA (bald länger als der Herzog)*

Ravenhorst 10 ist da!

58 S. A4 für 05 25,- oder DM 4,- in deutschen Briefmarken (inkl. Porto)
Schwerpunkt: Zauber des Orients; DSA-Abenteurer: "Im Zeichen des Silbernen Löwen"; Ostling-Völker für Mitteleuropa; Sturmbringer-Länderführer Shazaar; Comics; Rätsel; Rezis; u.v.m.
Bezug: Günther Dambachmair, F.-Wiesinger-Str. 14, A - 4600 Wels, Österreich

**Rösser aus Praiosborn -
in ihnen mischt sich die Erhabenheit der Wüste mit der Härte des Nordens.**

Große Fohlenschau im Hesinde

In Zeiten wo Rondras Schwert die Lande regiert, ein jeder nur von Ruhm und Ehre pariert, trug es sich zu in tobrischen Landen, daß sich zwei Herzen in Liebe verbanden.

Frohen Mutes und mit vollem Herzen geben wir kund und zu wissen, daß Seine Hochgeborenen Iseborn Minneyar, Baron von Rauffenberg und ihre Wohlgeborenen Lavfeerahja Castaghir, Edle von Albenfurt in Kürze den heiligen Bund der Travia schließen werden.

Darob laden wir zu einer pläsiertlichen Festivität am ersten Praioslauf im Monde der allwissenden Göttin 24 Hal auf die Burg Ogermawacht, nahe des Dorfes Rauffenberg. In den nächsten Wochen werden persönliche Einladungen an die Freunde des jungen Paares gesandt, aber auch all jene Damen und Herren von Stande, die den Liebenden zugetan sind, seien uns herzlich zu dem Feste willkommen.

Gwendione, in eadem pertica non sedent corvus et accipiter! Gwendion von Revelung, der Rabe und der Falke sitzen nicht auf derselben Stange!

Schatten der Vergangenheit

Ein DSA-Szenario von Jörg Raddatz, für 4-6 Helden möglichst zwergischer Herkunft

Vorsicht: Die nun folgenden Informationen sind allein dem Meister vorbehalten. Allzu vorwitzige Helden müssen sich darüber im Klaren sein, daß, so ihre Neugier-Probe gelingt, ihr schändliches Tun nicht allein ihnen den Spielspaß rauben wird, nein, sie können sich auch dessen gewiß sein, daß solch unheldisches Betragen zu Alveran wenig Begeisterung hervorrufen wird.

Dieses Abenteuer steht mit der bevorstehenden Wahl des Hochkönigs in Verbindung: Die Helden sollen den König von Xorlosch von der anstehenden Wahl informieren - mit unvorhergesehenen Folgen ...

Übersicht

Zwei Ereignisketten berühren und beeinflussen sich in diesem Szenario, ohne daß sie ursprünglich miteinander in Zusammenhang stehen - erfolglos bleibt daher das Bestreben der Helden, logische Zusammenhänge zu ersinnen, da lediglich die Macht des Zufalls regiert. Doch wollen wir nicht vorgreifen.

Die Helden sollen im Auftrag von König Arombolosch eine Botschaft an den Xorloscher König Tschubax überbringen. Jener nun - ein für zwergische Verhältnisse überaus geltungsbedürftiger Patron, zudem machthungrig und jähzornig - rechnet fest damit, daß Arombolosch ihm die Unterstützung für seine Kandidatur zum Oberhaupt zusichert. Wenn er ihn nicht gar direkt und ohne Wahl - ein Unding in sich - zum neuen Hochkönig auszurufen gedenkt.

Als er den wahren Inhalt der Botschaft liest - es handelt sich lediglich um die Ankündigung

der Hochkönigswahl - gerät er in lodernden Zorn. Wütend befiehlt er, die Tore von Xorlosch bis auf weiteres für alle Reisenden zu verschließen, so daß sich einige hundert Menschen sowie Zwerge anderer Völker im Talkessel gefangen sehen - eine deutliche Demonstration, zu zeigen, wer Herr im Hause ist und das Mütchen



des jungen Zwergenkönigs zu kühlen.

Zur selben Zeit ist ein junger Weißmagier ins Tal gekommen und dort auf die Spuren eines Abtrünnigen seiner Gilde gestoßen. Bei dem Versuch, den Schwarzmagus zu stellen und gefangenzusetzen, konnte dieser den Weißmagier töten. Alarmiert, daß seine Häsher ihm offenkundig auf den Fersen sitzen, beschließt er, so schnell als irgend möglich, das

Tal zu verlassen. Zu diesem Behufe ist er in die Rolle seines unglücklichen Gegners geschlüpft, um so, ohne weitere Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, aus Xorlosch zu entkommen.

Durch den Befehl des Königs wird dieser Plan jedoch vereitelt, der Mörder kann das Tal nicht ohne weiteres verlassen.

Dieser Umstand führt dazu, daß der Magus von Tag zu Tag, da die Sperre aufrechterhalten wird, nervöser und unberechenbarer wird.

Den Schwarzmagus zu entlarven und gefangenzunehmen ist die Aufgabe, die die Helden in diesem Szenario haben - und mit etwas Geschick können sie gar noch einige enthüllende Informationen über König Tschubax zusammentragen ...

Der Auftrag

Für die Helden beginnt das Abenteuer damit, daß sie von einem Vertrauten König Aromboloschs - beispielsweise Rabosch, Sohn des Reshmin, Graf von Waldwacht - gebeten werden, eine Botschaft für König Tschubax nach Xorlosch zu bringen.

Ihnen wird erklärt, daß es sich um eine wichtige Nachricht handelt, die ohne Säumen zu überbringen ist und die sie nur Tschubax selbst oder einem seiner Höflinge aushändigen dürfen.

Eine einfache, aber ehrenvolle Mission, die den Helden durch König Tschubax nach altem Zwergenbrauch angemessen entlohnt werden soll.

Es ist dem Abenteuer zuträglich, wenn zwergische Helden von guter Reputation die heldische Gemeinschaft bilden, alldieweil es dadurch glaubwürdiger erscheint, daß sie von den Angroschim mit dieser Mission betraut werden. Besser noch, wenn sie sich bereits früher schon einmal in den Diensten Aromboloschs oder eines anderen Hohen der Angroschim bewährt haben und daher einen guten Ruf genießen.

Doch können auch Helden menschlicher oder gar elfischer Herkunft für diesen Auftrag herangezogen werden, so sie dem Zwergenvolk - vornehmlich Arombolosch - einmal gute Dienste erwiesen haben, vielleicht, so sie bereits bei der Suche nach dem Geoden Greifax erfolgreich waren.

Doch auch für eine Heldengruppe, die sich bislang keiner Verhandlung mit dem Zwergenvolk rühmen kann und die daher auch noch keine Gelegenheit hatte, sich unter dem kleinwüchsigen Volk einen

Namen zu machen, bietet sich ein Einstieg:

Entweder Sie überspringen alles, was sich näher mit dem Auftrag und der Botschaft befaßt und erklären, daß die Helden just zum Waffenkauf den Xorloscher Eisenmarkt besuchen, als die Tore geschlossen werden, oder aber Sie modifizieren den Einstieg dahingehend, daß die Helden irgendwo zwischen Ambößbergen und Xorlosch dem eigentlichen Boten begegnen. Dieser wird just von einer Räuberbande angegriffen - die Helden kommen gerade noch rechtzeitig, den Zwergen zu retten und die Schurken in die Flucht zu schlagen. Doch sind die Wunden des Angroschim so schwer, daß er nicht in der Lage ist, seine Reise fortzusetzen. Folglich bittet er die Helden, seine Mission zu erfüllen.

Die Botschaft

Die Mitteilung, die die Helden überbringen sollen, ist in einer dünnen Marmortafel eingemeißelt und wird durch eine metallene Umhüllung vor neugierigen Blicken verborgen. Die beiden Deckplatten sind durch eine sorgfältig ziselierte Metallschnur verbunden. Ein unauffälliges Öffnen (und erneutes Verschließen) ist daher nur mit einer erfolgreichen Probe auf das Berufstalent Goldschmied möglich.

Es spielt keine Rolle, ob die Helden Kenntnis vom Inhalt der Botschaft nehmen. Es gestattet Ihnen lediglich, als Meister aufschlußreiche Blicke auf die Charakterfestigkeit Ihrer Helden zu werfen, ob sie aufrichtig der Versuchung widerstehen, das Siegel zu erbrechen oder ob Neugier und Goldgier über die Ehrlichkeit obsiegen. Die Botschaft Aromboloschs soll König Tschubax einzig darüber informieren, daß eine Hochkönigswahl stattfinden wird und ist Einladung, selbst

an der Wahl teilzunehmen bzw. einen Kandidaten seiner Wahl zu unterstützen.

Ihre Bedeutung für das Abenteuer gewinnt die Tafel allerdings durch das, was nicht auf ihr steht: es fehlt nämlich der Satz, daß Arombolosch seinen Vetter Tschubax als König der Heiligen Stadt Xorlosch in seinen Ansprüchen auf die Hochkönigswürde unterstützen wird - oder besser, daß es gar keine Wahl gibt, sondern nur die direkte Ernennung Tschubax' erfolgt. So oder ähnlich hatte es der geltungshungrige Xorloscher König eigentlich erwartet ...

Xorlosch

Die Heilige Heimatstadt der Zwerge Aventuriens liegt in den Ingrakuppen im nördlichen Eisenwald, einige Tagesreisen oberhalb von Elenvina. Die altehrwürdige Stadt kann auf eine zehntausendjährige Geschichte zurückblicken. Zahlreiche Wächter schützen wachsamem Auges die umfriedenden Festungsmauern.

Die Bewohner der Stadt und der umliegenden Region sind Erzzwerge, ein uraltes und sehr konservatives Volk, das die "guten alten Sitten" über alles schätzt und Menschen, Elfen und Magie eher mißtrauisch begegnet.

Vom eigentlichen Xorlosch, das sich in unzähligen Kammern und Sälen im Inneren eines schlafenden Vulkans erstreckt, ist die deutlich jüngere "Talstadt" im darüberliegenden Talkessel zu unterscheiden: Dort draußen leben in erster Linie Siedler anderer Zwergengestämme, aber auch einige auserwählte Menschen, zumeist Handwerksmeister hoher Reputation, deren außerordentliche Fertigkeiten in der Stadt geschätzt werden.

(Mehr zur Geschichte und einzelnen Örtlichkeiten der Stadt können Sie in der Box "Dun-

kle Städte, lichte Wälder" erfahren.)

Für mögliche Zufallsbegegnungen auf der Reise nach Xorlosch verweisen wir auf die entsprechenden Tabellen im "Handbuch für den Reisenden" (Kreaturenbox).

Nicht nur die Helden befinden sich auf dem Weg in die bedeutende Zwergengestadt: etliche Reisegruppen teilen ihren Weg - Händler, Gauklervolk und auch Glücksritter, ähnlich den Helden, haben sich Xorlosch anlässlich des bevorstehenden Eisenmarktes zum Ziel auserkoren.

Schildern Sie einen Unfall - an einem Ochsen gespannt ist die Deichsel gebrochen und der schwere Karren verstopft die Straße oder ein Dieb versucht sein Glück an einem unachtsamen Reisenden, vielleicht aus Ihrer Heldengruppe etc.

Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf, um dem Reiseweg ein wenig "Heldenwürze" zu verleihen.

Der Eisenmarkt

Der Eisenmarkt dauert insgesamt eine Woche. Seinem Namen zum Trotz, werden auf dem vierteljährlich stattfindenden Jahrmarkt weit vielfältigere Waren umgeschlagen als nur Schmiedeeisen: Vor allem aus Albenhus und Elenvina, aber auch aus vielen anderen Städten des Mittelreichs und des Lieblichen Feldes kommen Händler und Schaulustige herbei, um Schmiedegut und Schmuck zu erwerben oder Stoffe, Kleider und vielerlei andere Luxuswaren anzubieten.

Vor allem die Zwerge der Talstadt pflegen Umgang mit den Besuchern, doch mitunter kommt auch ein Erzzwerg an die Oberfläche, um einige besondere Stücke zu verkaufen oder zu erwerben.

Zu diesem Zeitpunkt besuchen so viele Gäste das Tal, daß die Kontrollen am einzigen Zu-

gang zur Stadt eher lasch zu nennen sind: Die Nennung von Namen und Gewerbe reicht in der Regel aus, um Einlaß zu finden. Selbst Elfen wird er nicht verweigert, so sie sich nach zwergischen Maßstäben nicht in irgendeiner Weise ungebührlich benehmen.

Eine kleine Nebenhandlung läßt sich gut einfügen, indem die Helden von einem fahrenden Händler eingeladen werden (natürlich nur, wenn sie nicht beritten sind), den Rest des Weges auf seinem Karren mitzufahren. Es bleibt Ihnen, werter Meister, überlassen, welches Motiv den Kaufmann zu seinem Handeln bewegt: ist der Mann einfach nur freundlich, erhofft er sich von der Heldengruppe nette Gesellschaft oder Schutz, erhofft er sich vielleicht leichteren Zugang nach Xorlosch (so sich in der Gruppe mehrere Zwerge befinden), oder versucht er gar, den Helden Schmuggelware (z.B. Rauschkraut) unterzuschieben?

Der Empfang

Nachdem sich die Helden durch die Besuchermassen der Talstadt gekämpft haben, werden sie feststellen, daß sich der Weg durch das Stahltor, das den Zugang vom Tal in die eigentliche Bergstadt verwehrt, schon deutlich mühsamer gestaltet: man begegnet ihnen dort mit grimmiger Arroganz, bis sie von ihrem diplomatischen Auftrag erzählen.

Sobald allerdings klar ist, daß sie eine Nachricht König Aromboloschs mit sich führen, werden sie ohne weitere Verzögerungen in den Berg geführt.

Dort empfängt sie ein alter und höchst ehrwürdiger Zwerg, der sich als Horadox, Sohn der Harax, Hofmeister zu Xorlosch, vorstellt.

Er versichert den Helden, dafür zu sorgen, daß sie schon

bald eine Audienz bei König Tschubax bekommen werden, um ihre Botschaft zu übergeben. Alsdann läßt er die Heroen in gediegen ausgestattete Gastgemächer geleiten, wo sie sich erst einmal erfrischen und ausruhen sollen.

Die Betten sind einfach, aber solide (wenn auch für Menschen sehr kurz).

In einem benachbarten Raum stehen Kupferzuber bereit, die mit warmem Badewasser aus Röhren im Fels gefüllt werden können. Wenig später, da sich die Helden erfrischt haben, werden Speisen und Getränke gebracht.

Zwerge sollten wissen, daß man es in Xorlosch nicht mag, wenn Fremde durch die Hallen stromern. Allzu neugierigen Menschen wird dies von den "zufällig" in der Nähe weilenden Wachen höflich aber bestimmt klar gemacht. Menschen und Elfen, die sich mit dem Volk der Zwerge noch nicht gut auskennen, werden die zwergische Höflichkeit ohnedies als kühl, ja grimmig empfinden.

Kurz und gut, außerhalb der ihnen zugewiesenen Zimmerflucht sind die Helden allzeit unter wachsamer Beobachtung. Die Zwerge scheuen sich nicht, sie zwar höflich aber bestimmt in ihre Gemächer zurückzuverweisen. Man vertröstet sie auf später, wenn der König gewißlich ihrem Wunsche nach einer Führung durch die heilige Stadt der Angroschim nachkommen wird.

Geben Sie sich Mühe, den Spielern den weihvollen Ernst zu vermitteln, der in Xorlosch herrscht: selbst das schlichte Auftragen eines Schinkens wird hier von einem jahrtausendealten Ritual umgeben, das man voller Traditionsbewußtsein zelebriert.

Wer hier die typische lärmend-feuchtfrohliche Zwergenstadt erwartet hat, wird sich schnell enttäuscht sehen.

Des Königs Empfang

Es dauert bis zum Abend des kommenden Tages, bis die Helden endlich vorgelassen werden. Ungeduldige Nachfragen, sind eher von gegenteiliger Wirkung:

Man läßt sich zu Xorlosch nicht gerne drängen und schon gar nicht sein alltägliches, weihvolles Ritual stören.

Horadox hatte ihnen zugesichert, alsbald um Audienz nachzusuchen, und er hat sein Wort gehalten: Ein Tag Warte-

zeit ist wahrhaftig kurz, wenn man einem Monarchen entgegengetreten will.

Doch auch im Thronsaal wird die Geduld der Helden erneut auf die Probe gestellt: Eine lange Schlange mit Bittstellern, Boten und Gesandten hat sich aufgereiht, dem König ihre Anliegen zu unterbreiten. Zudem verlangt das umständliche Hofzeremoniell weiteren Tribut ab.

Doch hat man indes für Speis und Trank der hohen Gäste gesorgt, so daß die Wartezeit zwar langweilig, aber nicht gänzlich unerträglich gerät.

Zwischendurch mögen die Helden einen Blick auf König Tschubax erhaschen, wie er seinen Amtsgeschäften nachgeht, doch sind die Staatsgeschäfte des Zwergenherrschers nicht unbedingt ein prickelndes Erlebnis, zumal nichts Spektakuläres geschieht.

Schließlich aber ist es so weit: Die Aufmerksamkeit König Tschubax' gehört den Helden. Ein Diener führt die Helden bis auf zwölf Schritt vor den Thron, mehr dürfen sie sich ihm zunächst nicht nähern.

Man erwartet die traditionelle



Tschubax, Sohn des Tuagel

Mit seinem 43 Jahren ein noch sehr junger Zwerg, zumal, wenn man sein hohes Amt bedenkt. Dennoch gilt Tschubax als respektabler Hüter der alten Traditionen, der zum einen aufgrund seines Amtes hohes Ansehen genießt und zudem für seine profunden Kenntnisse vergangener Zeiten gerühmt wird.

Allerdings ist der Zwergenkönig auch als äußerst jähzornig - bis hin zur Blindwütigkeit - bekannt, ein Charakterzug, den seine Untertanen fürchten, jedoch auch als ingragedeben hinnehmen.

Leider hat Tschubax in seinem bisherigen Leben, das er größtenteils in den Heiligen Hallen zu Xorlosch zugebracht hat, nur wenig von der Fortentwicklung der Welt mitbekommen. Er hat zwar eine Menge Wissen angesammelt, jedoch kaum Weisheit erworben - so beneidet er seinen Mitkönig Arombolosch um dessen Ansehen und kann einfach nicht begreifen, daß nicht er als Regent der heiligen Zwergenheimat den meisten Respekt genießen darf.

Irdisch-seelenheilkundlich gesprochen, hat Tschubax vor allem einen ausgewachsenen Minderwertigkeitskomplex, zu dessen Beruhigung er ständig nach Bestätigung suchen muß.

Vor allem ein Ding nagt an seinem Selbstbewußtsein: seine starken Selbstzweifel ließen ihn vor einiger Zeit, als die Mut- und Gewissensprüfung seiner Feuertaufe anstand, bei dem Alchimisten Barnion (siehe "Der Magier Marnilon") Hilfe suchen. In seiner Angst, möglicherweise zu versagen, erstand er ein Mut- und Willenselixier. Tschubax bestand die Feuertaufe, jedoch seitdem quält er sich mit Selbstzweifeln, ob er seinen Erfolg dem Elixier zuzuschreiben hat, oder ob er auch allein fähig gewesen wäre, die Prüfung zu bestehen. Zudem plagen ihn Gewissensbisse, bei der entscheidenden Prüfung seines Lebens unredlich gewesen zu sein.

Auch ist es dem König ein steter Stachel im Pelz, daß es einen Mitwisser seines schändlichen Geheimnisses gibt, der sein Wissen jederzeit wider ihn verwenden könnte.

Ehrbekundung: Eine tiefe Verbeugung und die höfliche Grußformel "Gegrüßet seist Du, Herr unter und über dem Berg, Herr des Erzes und der Glut, Behüter der Esse".

Alsdann nimmt ein Ministerialer die Botschaft entgegen, sie dem König zu überbringen. Tschubax mustert kurz die Runen auf der Vorderseite der Botschaft und öffnet sodann hastig den Verschluss.

Sollten die Helden die Tafel schon zuvor geöffnet haben, folgt nun ein banger Moment: wird der König bemerken, daß das Siegel bereits erbrochen war?!

Tun Sie getrost so, als machten Sie eine Würfelprobe für Tschubax. De facto bemerkt der Herrscher jedoch nichts von dem möglichen Betrug, damit sich die Helden nicht alsbald entehrt im zwergischen Kerker wiederfinden.

Doch nun zurück in den Thronsaal:

Die Feuertaufe

Eine Prüfung, die jeder Zwerg bei Erreichen des 35. Lebensjahres zu bestehen hat. Sie umfaßt die Konfrontation mit einer (imaginären) Feuerlohe, der der nichtsahnende Prüfling tapfer entgegentreten muß, um nicht zu versagen. Einmal darf der Prüfling scheitern und im darauffolgenden Götterlauf die Feuertaufe wiederholt werden, doch wird dem Versager auf immer der Ruf des Schwächlings anhaften. Ein wiederholtes Scheitern führt dazu, daß der bedauernswerte Zwerg nie die Rechte und Pflichten eines Erwachsenen erwirbt und allzeit unmündig bleibt - eine Schande für seine ganze Sippe.

Betrug und Schummelei mögen zwar vorkommen, doch nur sehr selten. Sollte solcher Betrug aufgedeckt werden, wäre die Entehrung der betreffenden Person die unweigerliche Folge.

Während Tschubax hastig die Nachricht überfliegt, verdüstern sich seine Gesichtszüge zusehends. Schließlich schleudert er die Tafel erbost hinfort, daß sie auf dem steinernen Boden zerbricht.

Wütend blitzt er in die Runde, einige der Höflinge rings um seinen Thron ziehen furchtsam den Kopf ein, als seien sie mit dem Zorn des Königs wohlvertraut.

Schließlich fixiert er mit zornsprühenden Blicken die Helden, oh, unglückselige Überbringer der Botschaft, die Tschubax' hochfliegenden Plänen einen so argen Dämpfer versetzt hat.

Tschubax ist zutiefst enttäuscht darüber, daß er nicht zum Hochkönig der Zwerge auserkoren wurde, ja und, daß Väterchen Arombolosch nicht einmal ihm seine Unterstützung zugesagt hat. Er ist enttäuscht, ja geradezu empört. Der Erzzwerg sieht dies als persönlichen Tort an, als Zweifel an seiner Befähigung - eine Beleidigung, die in Windeseile lodernde Flammen des Zorns in ihm emporflackern läßt.

Erstes Opfer seiner Wut sollen die Helden werden: statt einer erhofften Belohnung werden sie von zwölf Wachen des Königs gepackt und ohne viel Federlesens wie Bettler aus der Feste geworfen, ungeachtet aller, und seien sie auch noch so berechtigt, Proteste. Ihre Habseligkeiten werden ihnen, bei Nachfrage, gleich hintendrei geworfen - fürwahr ein ebenso unrühmlicher wie unverdienter Abgang.

Doch damit nicht genug: der Rauswurf der Helden ist Tschubax noch bei weitem nicht ausreichend, sein Mütchen zu kühlen: Für den nächsten Tag befiehlt er, die Tore von Xorlosch bis auf weiteres zu verschließen, so daß niemand die Stadt betreten oder verlassen kann.

Tschubax' Absichten

In seiner blinden Wut sucht der empörte Bergkönig einen Weg, seinem Zorn Luft zu machen und seinen abermals angeschlagenen Ego aufzurichten. Der Befehl die Tore zu verschließen dient dazu, aller Welt zu demonstrieren, wer hier am längeren Hebel sitzt. Allerdings ist der erzürnte Tschubax kein rasender Wahnsinniger: schon nach wenigen Tagen wird sich sein Gemüt beruhigt haben und er wird, nunmehr wieder zur Vernunft gekommen, seinen schikanösen Befehl aufheben.

Immerhin wird der Zwergenkönig alles vermeiden, was zu einem ernsthaften Zerwürfnis mit anderen Zwergentämmen oder dem Kaiserreich führen könnte.

Sollte Tschubax durch einen Zufall - gar durch die Helden? - erfahren, wer sich tatsächlich hinter dem Alchimisten Bannion verbirgt, so wird er nicht zögern, den Magus dingfest und maultot zu machen. Doch dazu später mehr.

Vor verschlossenen Türen

Angesichts der vorgerückten Stunde - als die Helden den Palast auf solch unrühmliche Weise verlassen, ist die Nacht bereits hereingebrochen - heißt es für Ihre wackere Truppe zunächst, sich ein Nachtquartier zu beschaffen. Unterkünfte sind angesichts des Marktes Mangelware, doch sollten ein paar blinkende Taler zum gewünschten Ziel verhelfen.

Am nächsten Tag erwartet die Helden und ebenso alle, die derzeit in Xorlosch weilen, eine große Überraschung: alle Tore der Stadt sind verschlossen. Sowohl das Stahltor wie auch der Weg durch Angroschs Axthieb sind verriegelt und werden auch durch noch so energisches Bitten, Drohen oder Fluchen nicht geöffnet. Auch Beste-

chungsversuche bleiben erfolglos.

Reisende, die ins Tal hinein wollen, werden kommentarlos abgewiesen, die innerhalb der Talstadt weilenden Menschen (und Zwerge) können Xorlosch nicht verlassen. Letzteres natürlich sehr zur Verärgerung der Händler, die ihre Profitspannen schwinden sehen.

Als einzige Erklärung wird ein dürftiger Hinweis auf einen Notfall gegeben, der diese außerordentliche Maßnahme erforderlich mache.

Mehr und mehr sammeln sich überraschte und wütende Leute vor dem Tor, so daß sich dort binnen kürzester Zeit eine gewaltige, rumorende Menge gebildet hat - ein Pulverfaß.

Wir gehen davon aus, daß die Helden das Tal nicht mittels Magie verlassen können (zumindest nicht alle) und klug genug sind, gar nicht erst zu versuchen werden, die Tore durch rohe Gewalt zu überwinden.

Selbst ein koordinierter Ansturm aller Eingeschlossenen würde wenig ausrichten, wenn nicht gar zu einer Tragödie führen; und auch kein Händler käme auf die irrsinnige Idee, seine Waren zurückzulassen und sich selbst Todesgefahr auszusetzen. Die allgemein vorherrschende Stimmung ist eine Mischung aus Verwirrung, Resignation und Verärgerung.

Sie können die angespannte Atmosphäre noch ein wenig anheizen: sorgen Sie dafür, daß Gerüchte über eine in Xorlosch ausgebrochene Seuche laut werden - vielleicht ausgelöst von einem überreizten Händler, der mit lauten "Wir müssen alle sterben!" -Rufen durch die Talstadt rennt.

Helden, die dafür sorgen, daß eine mögliche Panik der vor dem Tor versammelten Massen verhindert wird, sollten extra belohnt werden.

Erfinden Sie Gerüchte über einen feindlichen Trupp Mordgesindel, der mit wehenden Fahnen Richtung Stadt zieht oder lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf, was den König denn bewogen haben mag, die Tore zu verschließen. Zwar können die Helden argwöhnen, daß der Befehl mit der von ihnen überbrachten Botschaft in Zusammenhang steht. Sie können auch die mögliche Angst der Helden schüren, daß Tschubax die Tore hat schließen lassen, weil er es auf die Helden abgesehen hat, und nun seine Häscher ausgesandt hat, sie doch noch zu ergreifen.

Der Magus Marnilon

Unter den Eingeschlossenen gibt es offensichtlich jemanden, der sich ganz und gar nicht mit diesem Schicksal anfreunden kann: es handelt sich um einen noch jungen Mann in der weißen Robe eines Magiers, der quer über seinem Maultier ein großes Bündel mitführt. An seiner Seite befindet sich eine tief verschleierte Frau in dunkler Witwentracht.

Fluchend und zeternd redet er auf die Wachen ein, sein Gesicht ist vor Erregung hochrot angelaufen.

Eine Sinnenschärfe-Probe +2 mag einen argwöhnischen und erfolgreichen Helden errahnen

und Mitglied der Pfeile des Lichts, zu erkennen, der nach langer Jagd endlich den gesuchten Schwarzmagier Marnilon zur Strecke gebracht hat. Er erklärt seine große Eile damit, daß er die Leiche

Lamaria

Die Gemahlin oder "Witwe" des Marnilon ist eine Frau von etwa vierzig Jahren, die durch reife Schönheit besticht. In Gesellschaft anderer trägt Lamaria Witwentracht und Schleier und müht sich redlich, die trauernde, verzweifelte Witwe des angeblich dahingeschiedenen Marnilon zu spielen. Allerdings ist sie von der gewiß schwierigen Rolle ein wenig überfordert, zugleich ohnmächtige Wut, Trauer und Verzweiflung ob ihrer Gefangennahme auszudrücken und die Aufmerksamkeit der Helden



lassen, daß sich unter den Leintüchern, in die das Bündel gewickelt ist, ein Leichnam befinden könnte.

Der Weißmagier fordert - ebenso energisch wie erfolglos - das Tal verlassen zu dürfen. Auf genaueres Nachfragen (auch durch die Helden) gibt sich der junge Mann als Solidan, Weißmagier aus Beilunk

schnellstens nach Elenvina bringen will.

Allein, an Solidans Geschichte stimmt so gut wie nichts: Der Mann ist Marnilon selbst (siehe Anhang), verzweifelt darum bemüht, aus dem Tal zu entkommen, ohne daß seine Tarnung auffällt.

Eben dies zu verhindern ist die Aufgabe der Helden.

von Marnilon abzulenken.

Eine Menschenkenntnis-Probe kann ihre Verwirrung offenbaren, eine Probe +10 läßt gar vermuten, daß ihre Trauer nicht echt ist. Darauf angesprochen verstrickt sie sich schnell in Widersprüche.

Sollten die Helden die beiden bei Zärtlichkeiten beobachten, so versucht sich Lamaria da-

Marnilon/Barnion/Solidan

Vor vielen Jahren war Marnilon ein weißer Magier der Beherrschungsakademie zu Elenvina. Die Suche nach immer mehr Wissen und die Gier nach Macht trieb ihn auf gefährliche Abwege, bis er zum Renegaten wurde, der von Seinesgleichen geächtet wurde.

Von seiner eigenen Gilde gejagt, verbarg sich Marnilon in der Zwergenstadt Xorlosch, in deren Talstadt er sich eine neue Identität als Alchemist Barnion aufbauen konnte.

Es war just dieser Barnion, der König Tschubax weiland das Mutelixier gab (s.o.), das dieser dann vor seiner Feuerprobe unredlicherweise zu sich nahm.

Lange Jahre blieb Marnilon unentdeckt, bis ihn kürzlich ein junger Weißmagier mit Namen Solidan von Beilunk, einem Pfeil des Lichts, aufspürte. Doch beging Solidan den fatalen Fehler, auf eigene Faust und allein die Konfrontation mit dem Schwarzmagier zu suchen, um ihn zu überwältigen. Er überschätzte jedoch sein magisches Potential und bezahlte seine Kühnheit - oder auch Unvernunft - mit seinem Leben, war es doch dem ungleich erfahreneren wie skrupellosen Marnilon ein Leichtes, den unerfahrenen Adeptus zu überwinden.

Allein, Marnilon sieht nun erneut die Häscher der Gilde auf seinen Fersen, auch kann er sich nicht sicher sein, ob der Jungmagus vor dem für ihn so schicksalhaften Kampf nicht eine Botschaft gen Elenvina gesandt hat, die Oberen der Akademie von seiner Entdeckung zu

informieren. Eile ist geboten und die Stadt unverzüglich zu verlassen. Schnell ist der Plan Marnilons gefaßt, die Identität seines Jägers zu übernehmen und mit seiner, als vermeintliche Gefangene getarnten, Frau zu entkommen.

Der unerwartete Zorn König Tschubax' macht ihm einen dicken Strich durch die Rechnung, doch bleibt ihm auf die Schnelle nichts übrig, als an seinem Vorhaben wohl oder übel festzuhalten.

Mittels der Magie hat sich Marnilon das Antlitz Solidans () gegeben.

MU: 13	AG: 2	ST: 8	Alter: 43 (26)
KL: 16	HA: 5	MR: 10	Größe: 1,89
IN: 14	RA: 3	LE: 42	Haarfarbe: braun
CH: 13	TA: 1	AU: 51	Augenfarbe: grün (braun)
FF: 11	NG: 7	AE/KE: 66	
GE: 11	GG: 7	AT/PA: 13/10	Magierflorett
KK: 9	JZ: 1		

Herausragende Talente: Magiekunde 14, Alchimie 13
Bannbaladin 15, In dein Trachten 13, Somnigravis 12, Odem 11,
Horriphobus 11, Impostoris 10, Brenne toter Stoff 10

mit zu retten, indem sie anklagen läßt, daß "Solidan" sie möglicherweise in einen Bann geschlagen hat und ihre elende Lage auszunutzen versucht - eine zugegeben magere Ausrede, die die Helden schnell durchschauen werden.

Allerdings muß es ihnen in beiden Fällen gelingen, Lamaria allein zu sprechen, um sie unter Druck zu setzen und eventuelle Informationen zu erlangen. Marnilon wird seine "Gefangene" unter dem Vorwand, sie sei eine gefährliche Hexerin und die Mitwisslerin eines Schwarzmagus, nicht aus den Augen lassen. Es bedarf schon eines guten Vorwandes, ihn von ihrer Seite zu locken bzw. eines glücklichen Zufalls, sie allein anzutreffen.

Marnilons Pläne

Eigentlich eine Übertreibung von Plänen zu sprechen - denn der Schwarzmagier ist von der Entwicklung genauso überrascht wie die Helden. Doch bewahrt er einen kühlen Kopf und versucht zunächst, die erzwergischen Wächter zu überreden, ihn passieren zu lassen. Nach dem unvermeidlichen Scheitern dieser Taktik, sucht er sich der Unterstützung der übrigen Eingeschlossenen zu

versichern und seine "Identität" als Pfeil des Lichtes, der in dringlicher Mission unterwegs ist, lautstark publik zu machen. Er wird natürlich versuchen, so lange wie möglich seine Tarnung aufrecht zu erhalten. Erst wenn er entlarvt wird und sich mehreren Feinden gegenüber sieht, wird er seine Maske fallen lassen und versuchen auf andere Art zu entkommen, z.B. indem er eine Geisel nimmt. Bislang hat Barnion/Marnilon klugerweise sein Wissen um Tschubax' unredliches Handeln für sich behalten, allein, seine prekäre Lage könnte ihn nunmehr dazu bewegen, Druck auf den König auszuüben zu wollen, um sich so freien Abzug zu ermöglichen. Marnilon wird bis zur erhofften Öffnung der Ausgänge mit seiner "Gefangenen" nahe dem Tor lagern, alldieweil er es nicht wagen wird, im Hause Barnions Zuschlupf zu suchen, um keinerlei Vermutungen Nahrung zu geben.

Marnilons Schwächen

Länger als einige Tage kann Marnilon seine Maskerade nicht aufrecht erhalten. Er tarnt sich mit dem Zauber IMPOSTORIS IMAGOTIN, der ihm

für jeweils acht Stunden die Gesichtszüge Solidans verleiht. Da das Zaubern selbst 5 Minuten dauert und 13 ASP kostet, läßt es seine, auch durch den Kampf mit seinem Kontrahenten angegriffenen, Kräfte langsam, aber stetig schwinden. Ein Umstand, der seine Unruhe nur noch erhöht.

Ein Erkennen des Zaubers sollte nur schwer möglich sein, es sei denn, die Helden erwischen Marnilon zu einem Augenblick, da er seine Maskerade notgedrungen abgelegt hat. Allerdings kann der Magus keine Kräfte entbehren, auch den Leichnam zu tarnen.

Sollte ein neugieriger Held die festgeschnürten Leintücher lüpfen, so wird er herausfinden, daß der tote, vermeintliche Schwarzmagus seinem "Bezwinger" wie ein Ei dem anderen gleicht!

Eine Enttarnung "Solidans" können Sie spieltechnisch mit einigen Bonbons würzen: So können Sie es angesichts der Streßsituation fügen (besonders wenn er von neugierigen Helden bei der Erneuerung des Zaubers überrascht wird), daß der Zauber ihm mißrät, und sich statt des erwünschten Antlitzes eine fratzenhafte Karikatur seines Gesichtes zeigt oder daß Marnilon gar patzt und sich seine Züge zu einer abscheulichen Dämonenfratze verzerren.

Ein weiterer Punkt, den falschen Weißmagus zu entlarven, bietet sich durch die Gildensiegel der beiden Magier, die nicht verändert sind, d.h. sie widersprechen der vorgebrachten Geschichte. Allerdings sollten nur Helden mit einem Magiekunde-Wert von über 5 und zumindest grundlegenden Kenntnissen des Akademiewesens (Meisterentscheidung) überhaupt eine Probe machen dürfen - Gildensiegel sind nicht Klein-Alrik-vom-Dorf bekannt.

So ziemlich die einzige liebenswerte Eigenschaft Marnilons ist die tiefe Zuneigung zu sei-

ner Frau Lamaria - und auch als Solidan kann er sie nicht verbergen.

Die in (vermeintlich) unbeobachteten Momenten ungewöhnlich innige Beziehung zwischen dem Magus und der angeblichen Witwe seines Gegners, die er ja als mutmaßliche Hexe ausgibt, die er seiner Gilde übergeben will, ist durch eine Menschenkenntnisprobe zu erkennen und sollte für Mißtrauen sorgen.

Die folgenden Tage

Es liegt ganz in Ihrer Hand, wie lange die Sperrung der Tore andauert - bis zu sieben Tage kann es König Tschubax durchaus wagen, seiner Willkür freien Lauf zu lassen, bevor er ernstliche Konsequenzen erwarten muß.

Bereits nach ein, zwei Tagen wird das Stahltor für wenige handverlesene Besucher auch wieder geöffnet - die Helden allerdings werden, wie der größte Teil der Ausharrenden, immer wieder vertröstet.

Sollten die Helden Marnilon dicht auf den Fersen sein, so wird dieser in seiner Verzweiflung zu seinem letzten und probatesten Druckmittel greifen: er wird den König mittels seines Wissens unter Druck zu setzen versuchen, um einen Passierschein zu bekommen.

Marnilons Enttarnung

Ob und wann genau die Helden Marnilon auf die Schliche kommen, hängt allein vom Verhalten der Gruppe ab.

Es bieten sich mehrere Wege an, das Abenteuer zu beenden: 1. Es gelingt den Helden, Marnilon zu enttarnen, bevor dieser zu Tschubax gelangen kann, um von ihm einen Passierschein zu erlangen.

Der Magus wird sich nicht kampflös stellen, er weiß, was ihn erwartet, wenn er der Gildengerichtsbarkeit übergeben wird. Allerdings wird er versuchen, möglichst mit Lamaria, zu entfliehen. So wird er sich

Die Pfeile des Lichts

Folgende Informationen über die Pfeile des Lichts können Sie den Helden nach erfolgreichen Proben auf Magiekunde zukommen lassen. Je besser die Probe gelungen ist, desto tiefer ist der Quell des Wissens, aus dem der Held schöpfen kann.

Aus der folgenden Tabelle können sie erkennen, wieviel der Betreffende an Wissen zutage zu fördern vermag.

glatt gelungen - Die Pfeile des Lichtes sind eine weißmagische Elitetruppe, die Abtrünnige jagt.

um 3 besser - Ihre Führung befindet sich in der Kampfakademie zu Beilunk.

um 6 besser - Leiter dieser Akademie ist der oberste aventurische Weißmagier, Saldor Foslarin.

um 10 besser - Saldor ist ein Zwerg aus den Beilunker Bergen und bei den Erzzwergen ob seiner unorthodoxen Begabung und Profession wenig beliebt.

um 15 besser - Zur Zeit weilt er zu Besprechungen in den Akademie zu Elenvina.

Natürlich ist nicht nur möglich, sondern auch wünschenswert, daß die Helden fehlende Informationen durch geschickte Befragung von Dritten erhalten.

damit begnügen, die Helden kurz außer Gefecht zu setzen oder zu verwirren, um sein Ziel zu erreichen.

Sollten die Helden Marnilon und Lamaria überwinden, so bleiben ihnen zwei Möglichkeiten: entweder die beiden gefangenzusetzen und schließlich, sobald die Tore wieder geöffnet werden, nach Elenvina zu bringen, um sie dort der Gilde auszuliefern oder Marnilon der Gerichtsbarkeit Tschubax zu übergeben. Allerdings sollte das Verhalten des Zwergenkönigs kaum dazu angetan sein, daß die Helden ihm nun ihr Vertrauen schenken.

Tschubax wird keineswegs bereit sein, den gefangenen Marnilon nach Elenvina zu überstellen, sondern darauf pochen, daß ihm in diesem Falle die Gerichtsbarkeit zukommt. Allzu verlockend scheint die Aussicht, sich des gefürchteten Mitwissers end-

lich zu entledigen, überdies ganz ohne Aufsehen und höchst legitim - als überführter Mörder.

2. Marnilon gelingt es, Tschubax mit mehr oder minderem sanften Druck dazu zu bewegen, ihm den begehrten Passierschein auszustellen. Zähneknirschend läßt der Zwergenkönig ihn ziehen, einerseits froh, seinen Mitwisser bald schon fern von Xorlosch zu wissen, andererseits bang, der Magus könne zu anderer Gelegenheit sein Geheimnis in die Welt hinaustragen.

Alsdann bleiben den Helden zwei Wege: es gelingt ihnen, Marnilon zu stellen, bevor er die Stadt verlassen kann - allerdings wäre ein Endkampf vor den Toren Xorloschs inmitten der wartenden Menge arg aufsehenerregend. Oder die Helden müssen tatenlos zusehen, wie der Mörder Solidans entkommt, um sich auf seine Spur zu setzen, sobald die Tore

wieder für alle geöffnet werden, etwa zwei oder drei Tage später.

Letztendlich bleibt es Ihnen überlassen, ob es den Helden gelingt, Marnilon zu stellen, und ob sie Kenntnis von Tschubax' Geheimnis bekommen. Es ist keineswegs gesagt, daß der Schwarzmagier und seine Frau gefaßt werden - einer oder

gar alle beide könnten entkommen, je nachdem, wie sich die Geschichte entwickelt.

Und auch wenn Marnilon nicht der Typ dafür ist, den Helden mit wahnwitziger Rachsucht nachzustellen, mögen sie ihm doch später wieder begegnen - älter, verbitterter und magisch weit mächtiger ...

Die Belohnung

Daß es mit der eigentlich versprochenen Belohnung durch König Tschubax nichts wird, muß nicht eigens begründet werden - doch wenn König Arombolosch vom Mißgeschick der Helden erfährt, zahlt er ihnen eine Entschädigung von insgesamt 50 Dukaten. Sollten die Helden Marnilon der Akademie zu Elenvina übergeben, erhalten sie eine Belohnung von 100 Dukaten. Zudem mag sie Saldor Foslarin in guter Erinnerung behalten - und gute Kontakte zum obersten Weißmagier Aventuriens mögen eines Tages dienlich sein.

Abenteurpunkte:

- je 25 Punkte als Basis für alle Helden.
- zusätzliche 25 Punkte für alle, die entscheidend bei der Enttarnung und noch einmal 25 Punkte für alle, die an der Gefangennahme Marnilons mitgewirkt haben.
- außerdem können Sie bis zu 50 Punkte für gutes Rollenspiel verteilen.

Bestell-Coupon

Hiermit bestelle ich ein Abonnement für 12 Monate (6 Ausgaben), beginnend mit dem nächsten Heft, zum Preis von jährlich z.Zt. DM 18,- (inkl. Mwst u. Zustellgebühr).

Achtung: Das laufende Abonnement Ihres Boten verlängert sich nicht automatisch, sondern muß von Ihnen erneuert werden, sobald Sie 6 Ausgaben erhalten haben.

Coupon bitte einsenden an:

DAS SCHWARZE AUGÉ

- Verlag Schmidt Spiel+Freizeit GmbH - Postf. 1165 - 85378 Eching

Den Betrag von DM 18,- habe ich auf das Konto 417 403 29 der Bayerischen Vereinsbank (BLZ 700 20 2 70) in München überwiesen.

Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei

Ich bestelle zum ersten Mal

Ich verlängere mein Abo. Meine Kundennr. ist: ().
Mein letztes Abo endete mit der Heft-Nr. ()

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche die Bestellung des Abos ohne Angabe von Gründen gegenüber dem Verlag Schmidt Spiel+Freizeit schriftlich zu widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Straße, Nummer:

PLZ, Ort

Unterschrift

bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter

Ein Abo-Auftrag, der nicht von einer Zahlung begleitet ist, kann nicht bearbeitet werden. Bitte Adresse auf Coupon und Scheck/Zahlanweisung deutlich schreiben! Danke.

Impressum

Herausgeber:

Schmidt Spiel+Freizeit GmbH
Freisinger Str. 29, 85386 Eching

Redaktion:

U. Kiesow, M. Melchers, M. Meyhöfer

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Lena Falkenhagen, Jörg Raddatz, Thomas Römer,
Kai Wagner

Mottoredakteur:

Ugo Korninger

Illustrationen:

Susi Michels, Michaela Sommer

Satz:

Studio Weinberg & Normannenhöhe

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Abonnementbedingungen siehe nebenstehend.

Copyright © 1995 by Schmidt Spiel+Freizeit GmbH, Germany

Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele